Manuale Operativo

WAVELAB ELEMENTS 8

Personal Audio Editing System

steinberg

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte

Il documento in pdf offre un accesso facilitato per utenti non vedenti. Si noti che a causa della complessità del documento e dell'elevato numero di immagini in esso presenti non è stato possibile includere delle descrizioni testuali delle stesse.

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. I licenziatari registrati del prodotto descritto di seguito, hanno diritto a stampare una copia del presente documento per uso personale.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Per maggiori informazioni, visitare il sito web www.steinberg.net/trademarks.

Data di pubblicazione: 18 guigno 2013

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Tutti i diritti riservati.

Indice

6 Introduzione
6 Il sistema della guida
7 Informazioni sulle versioni del programma
8 Convenzioni tipografiche
8 Come contattare Steinberg

9 Configurazione del sistema
9 Connessioni audio
9 Informazioni sulle schede audio e sulla riproduzione in background
10 Informazioni sulla latenza
10 Definizione di connessioni audio VST
14 Registratori CD/DVD
14 Dispositivi di controllo remoto

21 Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Elements
21 Regole generali di modifica
22 Gestione di base delle finestre
25 Selezione audio
30 Cursori
30 Rinomina degli elementi delle tabelle
31 Browser dei file
32 Gruppi di linguette
34 File di picco
34 File compagno

36 Panoramica del programma
36 Barre dei comandi
37 Barra di stato
39 Menu contestuali
40 Righello del tempo e Righello del livello
45 Modifica dei valori
46 Operazioni di trascinamento
48 Annullare e ripetere
49 Ingrandimento
56 Gestione delle linguette
58 Preset
60 Salvataggio di un'immagine della finestra attiva

62 Operazioni file
62 File utilizzati di recente
62 Salva e Salva con come
65 Modelli
69 Rinomina del file
71 Eliminazione di file
71 Menu Speciale
72 File temporanei
72 Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti
75 Impostazione del focus nel file corrente

76 Informazioni sulle aree di lavoro
77 Elementi di un'area di lavoro
77 Area di lavoro File Audio
78 Area di lavoro Montaggio Audio
78 Area di lavoro Podcast
78 Apertura di file in un'area di lavoro
79 Organizzazione delle finestre dell'area di lavoro
80 Informazioni sulle finestre degli strumenti

84 Riproduzione
84 Barra di trasporto
100 Riproduzione di un solo canale
100 Avvio della riproduzione dal righello
101 Utilizzo dello strumento Riproduci
101 Scrubbing della riproduzione
103 Scorrimento durante la riproduzione
104 Informazioni sulla riproduzione nell'area di lavoro Montaggio Audio

105 Modifica del file audio
105 Finestra wave
109 Gestione di file nell'area di lavoro File Audio
131 Modifica delle proprietà audio
133 Meta-Dati
136 Finestra di dialogo Generatore di silenzio
138 Restauro delle forme d'onda con lo strumento penna

139 Analisi audio
139 Analisi globale
149 Analisi delle frequenze in 3D

152 Processamento offline
152 Applicazione del processamento
153 Finestra di dialogo Guadagno
153 Finestra di dialogo Normalizza livello
155 Dissolvenze nei file audio
156 Dissolvenze incrociate
158 Inversione della fase audio
158 Inversione dell'audio
159 DC Offset
159 Modifica della durata
162 Pitch Shift
163 Ricampionamento

165 Montaggio Audio
165 Terminologia di base
166 Finestra di montaggio
168 Flusso del segnale nel montaggio audio
169 Creazione di un nuovo montaggio audio
170 Creazione di un montaggio audio da un file audio
171 Opzioni di importazione per i montaggi audio
171 Finestra di dialogo dei file mancanti nel montaggio audio
172 Assemblaggio del montaggio audio
179 Riarrangiamento delle clip
181 Modifica delle clip
190 Indicatore attività traccia
191 Inviluppi per clip
196 Dissolvenze e dissolvenze incrociate nel montaggio audio
200 Effetti per tracce, clip e uscita master
211 Informazioni sulla finestra CD
215 Informazioni sulla clonazione dei montaggi audio
215 Eseguire il mixdown - Funzione di renderizzazione
216 Meta-Normalizzatore del volume
218 Finestra Note

219 Registrazione
219 Configurazione della finestra di dialogo Registrazione
220 Inserimento di marker durante la registrazione
221 Finestra di dialogo Registrazione

228 Sezione Master
229 Finestra Sezione Master
241 Renderizzazione
246 Salvataggio di un preset della Sezione Master
251 Informazioni sul monitoraggio delle operazioni in background
251 Informazioni sui dropout

252 Marker
252 Tipi di marker
253 Finestra Marker
256 Informazioni sulla creazione dei marker
259 Eliminazione dei marker
260 Spostamento dei marker
260 Navigazione tra i marker
261 Nascondere marker di un determinato tipo
261 Come rinominare i marker
262 Informazioni sulla selezione dei marker
262 Selezione dell'audio tra marker
263 Associazione di marker a clip nel montaggio audio
263 Come vengono salvate le informazioni relative ai marker

265 Indicatori
265 Finestra degli indicatori
266 Informazioni sulle impostazioni degli indicatori
266 Reimpostazione degli indicatori
267 Indicatore di livello
269 Spettroscopio
270 Oscilloscopio

271 Operazioni di scrittura
271 Finestra di dialogo Scrivi CD audio
273 Finestra di dialogo Cancella il supporto ottico
274 Informazioni sulla scrittura di montaggi audio
277 Progetti CD/DVD dati
281 Informazioni sui formati dei CD Audio

285 Loop
285 Loop di base
287 Informazioni sull'affinamento dei loop
297 Informazioni sulla riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop
301 Informazioni sugli attributi dei campioni

303 Importazione di tracce CD audio
304 Finestra di dialogo Importa CD audio
308 Importazione di tracce CD audio
309 Ricerca dei nomi delle tracce su Internet
309 Informazioni sulla modalità ultra-sicura
310 Conversione di tracce CD audio in un montaggio audio

311 Podcast
312 Area di lavoro Podcast
317 Opzioni Podcast globali
317 Creazione di un Podcast
318 Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un podcast
319 Pubblicazione di un Podcast
319 Finestra di dialogo Sito FTP
321 Verifica del Podcast

322 Personalizzazione
322 Personalizzazione della finestra wave e della finestra di montaggio
331 Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie
336 Organizzazione dei plug-in

345 Configurazione del software
345 Informazioni sulle preferenze globali
353 Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio
356 Gestione delle impostazioni
357 Impostazioni multiutente

359 Riferimento dei plug-in
359 Plug-in integrati
364 Plug-in VST3 Steinberg
385 Kit di strumenti di restauro audio Sonnox
394 Plug-in predefiniti
394 Plug-in di dithering

396 Indice analitico

Introduzione

Il sistema della guida

Il dettagliato sistema della guida di WaveLab Elements semplifica la ricerca di funzionalità dell'interfaccia e l'ottenimento di informazioni dall'interno del programma.

Sono disponibili tre tipi principali di guida:

- La guida fornisce informazioni dettagliate sulle funzionalità e funzioni di WaveLab Elements. È possibile impostare segnalibri e utilizzare la funzione di ricerca per trovare rapidamente le informazioni.
- I tooltip "Cos è?" offrono informazioni dettagliate sulla funzionalità di un elemento dell'interfaccia utente specifico.
- La barra di stato nella parte inferiore di ciascuna finestra dell'area di lavoro offre informazioni dettagliate sugli elementi del menu durante lo spostamento del mouse su un elemento.
- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, la barra di stato mostra il tipo di modifica che è possibile eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica.

Accesso alla guida

Sono disponibili diverse modalità per accedere alla guida.

- Per aprire la guida di WaveLab Elements, selezionare **Aiuto > Contenuti**.
- Per aprire il manuale in formato PDF, individuare la cartella di installazione. I documenti si trovano nella cartella **Documentazione**.
- Per visualizzare i tooltip, spostare il mouse sull'icona dell'interfaccia.

- Per aprire la guida per la finestra di dialogo attiva, fare clic sull'icona a forma di punto di domanda nella barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (Mac OS) per visualizzare il pulsante **Aiuto**, quindi fare clic sul pulsante **Aiuto** o premere [F1] (Windows) o [Comando]-[?] (Mac OS).
- Per utilizzare la guida del menu, spostare il mouse su una voce del menu. Il testo della guida viene visualizzato nella barra di stato nella parte inferiore della finestra dell'area di lavoro.
- Per visualizzare le informazioni sul tipo di modifica da eseguire durante l'utilizzo di mouse e tasti di modifica nella finestra del montaggio audio, spostare il mouse sulla finestra del montaggio. Il testo della guida viene visualizzato nella barra di stato nella parte inferiore della finestra dell'area di lavoro.
- Per attivare/disattivare i testi della guida nella barra di stato, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali > Visualizzazione** e nella sezione **Aree Lavoro** selezionare **Visualizza la barra di stato**.

Per aprire la guida "Cos è?" è possibile agire nei modi seguenti:

- In qualsiasi area di lavoro, premere [Shift]-[F1] e spostare il mouse sull'elemento dell'interfaccia, o selezionare **Aiuto > Cos è?**.
- In una finestra di dialogo, selezionare l'icona a forma di punto di domanda su qualsiasi barra del titolo (Windows) o nella finestra di dialogo (Mac OS) e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia o su un'opzione del menu.
- Alcuni tooltip "Cos è?" presentano un colore di sfondo diverso per indicare che è disponibile un argomento nella guida di WaveLab Elements. Fare clic sul collegamento nel tooltip per aprire le informazioni corrispondenti nella guida.

Informazioni sulle versioni del programma

La documentazione riguarda due diversi sistemi operativi, Windows e Mac OS X. Alcune funzionalità e impostazioni sono specifiche solo a uno dei due.

Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. Se non diversamente specificato, tutte le descrizioni e le procedure nella documentazione sono valide per tutte le versioni di WaveLab Elements per Windows e Mac OS X.

Le schermate sono ottenute dalla versione Windows inglese di WaveLab Elements.

Convenzioni tipografiche

Molti dei comandi da tastiera di default in WaveLab Elements utilizzano tasti di modifica, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo. Ad esempio, il comando da tastiera di default per l'annullamento è [Ctrl]-[Z] su Windows e [Comando]-[Z] su Mac OS X.

Quando nel presente manuale vengono descritti i comandi da tastiera con i rispettivi tasti di modifica, vengono visualizzati prima i tasti di modifica per Windows, nel modo seguente:

- [Tasto di modifica per Windows]/[Tasto di modifica per Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Comando]-[Z] significa "premere [Ctrl] in Windows o [Comando] in Mac OS X, quindi premere [Z]".

Analogamente, [Alt]/[Opzione]-[X] significa "premere [Alt] in Windows o [Opzione] in Mac OS X, quindi premere [X]".

NOTA

In questo manuale si fa spesso riferimento al clic-destro, ad esempio per aprire i menu contestuali. Se si sta usando un Mac con un mouse a pulsante singolo, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

Come contattare Steinberg

Nel menu **Aiuto** in WaveLab Elements, è possibile trovare elementi che fanno riferimento a informazioni aggiuntive.

Il menu contiene collegamenti a diverse pagine Web Steinberg. La selezione di una voce del menu lancia automaticamente il browser Web e apre la rispettiva pagina. In queste pagine, è possibile trovare informazioni relative al supporto e alla compatibilità, risposte a domande frequenti, informazioni su aggiornamenti e altri prodotti Steinberg, ecc. È necessario a questo scopo che sul computer sia installato un browser Web e che sia presente una connessione Internet funzionante.

Configurazione del sistema

Prima di iniziare a lavorare, è necessario applicare alcune configurazioni.

IMPORTANTE

Prima di eseguire qualsiasi collegamento, assicurarsi che tutte le apparecchiature siano spente.

Connessioni audio

La configurazione del proprio sistema dipende da molti fattori diversi, ad esempio il tipo di progetto che si desidera creare, l'attrezzatura esterna che si utilizza o l'hardware disponibile.

Informazioni sulle schede audio e sulla riproduzione in background

Quando si attiva la riproduzione o la registrazione in WaveLab Elements, la altre applicazioni non possono accedere alla scheda audio. Allo stesso modo, se un'altra applicazione utilizza la scheda audio, non è possibile eseguire la riproduzione con WaveLab Elements. Il driver di Windows MME fa eccezione a questa regola.

È possibile eseguire WaveLab Elements insieme ad altre applicazioni e consentire sempre alle applicazioni attive l'accesso alla scheda audio.

Per fare questo, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST** e nella linguetta **Opzioni**, attivare **Rilascia il driver quando WaveLab è in background**.

Informazioni sulla latenza

La latenza è il tempo che trascorre tra il momento in cui l'audio viene inviato dal programma e il momento in cui esso viene realmente percepito dall'ascoltatore. Se una latenza molto bassa può essere fondamentale in un'applicazione DAW in tempo reale come Steinberg Nuendo o Cubase, la stessa cosa non si può dire necessariamente per WaveLab Elements.

Quando si lavora con WaveLab Elements, i punti fondamentali riguardano la stabilità e la qualità della riproduzione, nonché la precisione delle modifiche. Non si deve cercare di ottenere delle figure con la latenza più bassa possibile.

La latenza in un sistema audio dipende dall'hardware audio, dai suoi driver e dalle impostazioni. In caso di dropout, scricchiolii o discontinuità durante la riproduzione, aumentare l'impostazione del **Numero di buffer** nella finestra di dialogo **Connessioni Audio VST** oppure incrementare la dimensione del buffer nel pannello di controllo ASIO specifico per la scheda audio.

Definizione di connessioni audio VST

Per poter riprodurre e registrare un file audio in WaveLab Elements, è necessario specificare in che modo i canali di ingresso e uscita in WaveLab Elements sono connessi alla scheda audio e quale dispositivo si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio.

È possibile definire le impostazioni di buffer per il proprio dispositivo e configurare i collegamenti a un hardware esterno, ad esempio delle unità di effetti esterne. È necessario selezionare almeno due canali per la riproduzione e la registrazione stereo.

Se non si dispone di schede audio di terze parti, è possibile selezionare il driver di Windows MME o le opzioni audio integrate (Mac). È anche possibile utilizzare MME con schede audio di terze parti. Questo offre il vantaggio di poter registrare e riprodurre a diverse frequenze di campionamento. Tuttavia, i driver di Windows MME non consentono il monitoraggio audio nella finestra di dialogo **Registrazione** né operazioni multicanale e solitamente altri driver offrono qualità del suono e prestazioni superiori.

Selezione di un driver ASIO

Audio Stream Input/Output (ASIO) è un protocollo di driver per dispositivi del computer per audio digitale specificato da Steinberg. Esso fornisce un'interfaccia a bassa latenza e ad alta fedeltà tra un'applicazione software e la scheda audio di un computer.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'Area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.
2. Dal menu **Periferica Audio** selezionare il driver ASIO.

   La linguetta **Plug-in ASIO** e il pulsante **Pannello di controllo** sono attivi.
3. Opzionale: fare clic sul pulsante **Pannello di controllo** e regolare le impostazioni.
4. Nella linguetta **Plug-in ASIO**, selezionare le porte audio da utilizzare per la registrazione e per l'ingresso monitor dei plug-in ASIO.
5. Fare clic su **OK**.

Selezione di un driver Windows MME

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.
2. Dal menu **Periferica Audio**, selezionare il driver **Windows MME**.
3. Nella linguetta **Riproduzione** selezionare le porte audio da utilizzare per la riproduzione.
4. Nella linguetta **Registrazione** selezionare le porte audio da utilizzare per la registrazione e per l'ingresso monitor.
5. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Connessioni Audio VST

Questa finestra di dialogo consente di specificare in che modo i canali di ingresso e uscita in WaveLab Elements sono connessi alla scheda audio e quale dispositivo si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio.

In una qualsiasi area lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Connessioni Audio VST**.

Impostazioni globali

Periferica audio

Qui è possibile selezionare la periferica audio che si intende utilizzare per la riproduzione e la registrazione audio. Se non si dispone di una scheda audio di terze parti, è possibile selezionare il driver di Windows MME o le opzioni audio integrate (Mac).

Pannello di controllo

Quando si seleziona un driver ASIO, il pulsante del **Pannello di controllo** è attivo. Fare clic sul pulsante per aprire l'applicazione delle impostazioni relative alla scheda audio, solitamente installata con la scheda audio stessa. A seconda della scheda audio e del relativo driver, tale applicazione fornisce le impostazioni per le dimensioni del buffer, i formati digitali, i collegamenti I/O aggiuntivi, ecc.

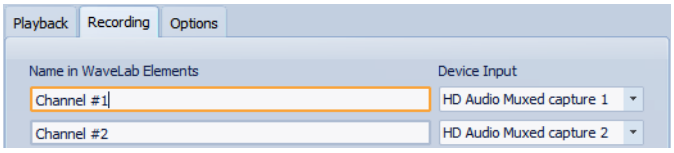
Aggiorna

Questo pulsante fa in modo che le periferiche audio vengano valutate nuovamente per riflettere le modifiche applicate alle periferiche.

Linguetta Riproduzione

Questa linguetta consente di selezionare e assegnare dei nomi alle porte audio utilizzate per la riproduzione.

Linguetta Registrazione



Questa linguetta consente di selezionare e assegnare dei nomi alle porte audio utilizzate per la registrazione e il monitoraggio dell'ingresso. Gli ingressi definiti qui saranno poi disponibili nella finestra di dialogo **Registrazione**.

Linguetta Opzioni

Questa linguetta consente di specificare il numero di buffer e la funzionalità del driver di controllo.

Numero di buffer

Aumentando questo valore, si migliora l'elasticità del flusso audio per evitare dropout.

Specifico MME - Dimensione buffer

Aumentando questo valore, si migliora l'elasticità del flusso audio per evitare dropout. Questa opzione è disponibile solo quando è selezionato un driver MME.

Inizializza il motore del flusso audio solamente al primo utilizzo

Consente di inizializzare il motore del flusso audio quando si utilizza per la prima volta la riproduzione o la registrazione. Se questa opzione non è attiva, il motore del flusso audio viene inizializzato all'avvio del programma.

Reinizializza il driver quando viene modificata la frequenza di campionamento

Consente di reinizializzare il driver quando viene modificata la frequenza di campionamento. Quando la riproduzione o la registrazione deve essere impostata su una nuova frequenza di campionamento, i driver di alcune periferiche audio devono essere completamente reimpostati per poter funzionare correttamente. Questa operazione potrebbe richiedere un po' tempo.

Esegui un breve fade-in/fade-out a inizio/fine riproduzione

Consente di eseguire un breve fade-in quando si avvia la riproduzione e un breve fade-out quando la si arresta. Questo previene la formazione dei click che vengono prodotti dalle forme d'onda che non iniziano a un punto di zero.

Rilascia il driver quando WaveLab Elements è in background

Consente di chiudere la periferica audio quando WaveLab Elements non è più l'applicazione frontale. Questo consente alle altre applicazioni audio di utilizzare la stessa periferica audio.

Registratori CD/DVD

Per istruzioni generali sull'installazione di registratori interni o la connessione di registratori esterni tramite USB o Firewire, fare riferimento al manuale di istruzioni del proprio computer o registratore.

Assicurarsi che sulla propria unità di registrazione sia installata l'ultima versione del firmware. Per i registratori CD, il firmware esistente deve supportare la modalità disc-at-once. Inoltre, l'utilizzo di un'unità con un firmware più datato può impedire, ad esempio, la scrittura di marker di sotto-indice nelle tracce.

Dispositivi di controllo remoto

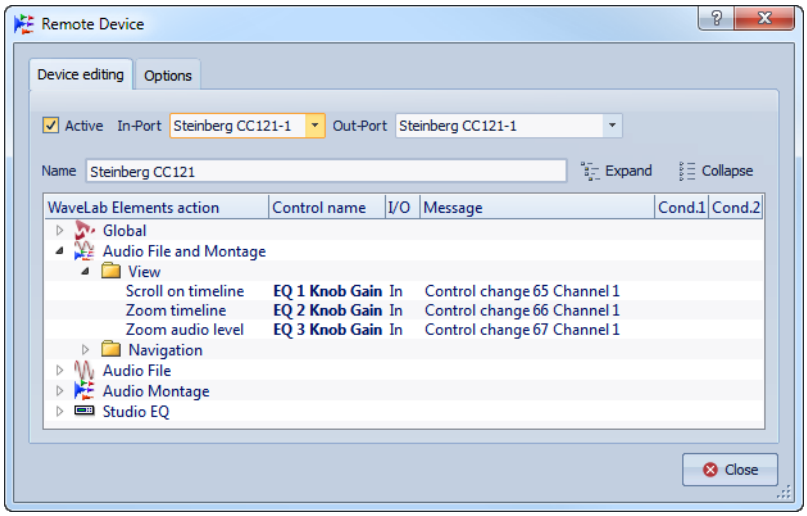
È possibile utilizzare dei dispositivi remoti per controllare da remoto WaveLab Elements.

Numerosi comandi possono essere controllati tramite le manopole e i cursori di un dispositivo di controllo remoto.

Finestra di dialogo Dispositivi di controllo remoto

Questa finestra di dialogo consente di selezionare un dispositivo per il controllo remoto di WaveLab Elements, nonché di visualizzare la mappa di controllo dei dispositivi di controllo MIDI.

In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Dispositivi di controllo remoto**.



Linguetta Modifica del dispositivo

Questa linguetta consente di selezionare un dispositivo di controllo MIDI e visualizzare la mappa di controllo.

Attivo

Consente di attivare il dispositivo selezionato e di scansionare le porte MIDI.

Porta di Ingresso/Porta di Uscita

Consente di selezionare la porta di ingresso/uscita MIDI del dispositivo che si desidera utilizzare.

Nome

Consente di inserire un nome per la mappa.

Espandi/Riduci

Consente di espandere/ridurre la struttura ad albero delle cartelle per la mappa di controllo.

Elenco delle cartelle di WaveLab Elements

Questa struttura ad albero delle cartella elenca i parametri che è possibile controllare tramite controllo remoto. La cartella superiore rappresenta i contesti. I parametri correlati possono essere controllati se il contesto è attivo. Ad esempio, se un file audio è attivo.

Un controllo remoto può essere utilizzato in diversi contesti se questi sono esclusivi. Ad esempio, alcuni parametri possono essere utilizzati per un file audio attivo o per un montaggio audio attivo.

La cartella **Globale** contiene i parametri che possono essere sempre controllati.

Linguetta Opzioni

Questa linguetta consente di utilizzare la funzione Apprendimento MIDI per assegnare il controllo di un dispositivo di controllo remoto MIDI a una funzione.

Emula la rotellina del mouse

Se questa opzione è attiva, la manopola AI funziona come se fosse una rotellina del mouse nell'interfaccia utente di WaveLab Elements, ad eccezione dei plug-in.

Modifica il campo numerico che ha il focus

Se questa opzione è attiva, la manopola AI può essere utilizzata per modificare il campo numerico focalizzato che è possibile trovare in molte finestre e finestre di dialogo di WaveLab Elements.

CC121 Advanced Integration Controller

È possibile utilizzare il CC121 Advanced Integration Controller di Steinberg per controllare WaveLab Elements.

Questa sezione descrive i preset di fabbrica di WaveLab Elements per il CC121. Per informazioni dettagliate sulle modalità di utilizzo del controller, fare riferimento al manuale fornito con il CC121. Si noti che CC121 è stato progettato e realizzato originariamente per Cubase. La seguente panoramica combina le funzioni di WaveLab Elements con i controlli di CC121. I controlli che non sono elencati nel paragrafo seguente non sono assegnati a un parametro.

Sezione Canale

È possibile utilizzare tutti i controlli della sezione canale di CC121, ad esclusione del fader, per controllare gli elementi della traccia selezionata in un montaggio audio di WaveLab Elements. Il fader può essere utilizzato per la Sezione Master.

Fader

Consente di controllare il fader della Sezione Master.

Manopola del PAN

Consente di controllare il guadagno della traccia selezionata.

Mute

Consente di mettere o togliere il mute dalla traccia selezionata.

Solo

Consente di attivare o disattivare il solo per la traccia selezionata.

SELEZIONE DEI CANALI

Consente di selezionare la traccia precedente/successiva nel montaggio audio.

Per spostare il cursore sul bordo della clip precedente/successiva nel montaggio audio, tenere premuto [Alt]/[Option]. Per spostare il cursore sul bordo della regione precedente/successiva nel montaggio audio, tenere premuto [Shift]. Per spostare il cursore sul marker precedente/successivo nell'area di lavoro File Audio, tenere premuto [Ctrl]/[Command].

Sezione EQ

Con la Sezione EQ è possibile controllare facilmente il plug-in Studio EQ di Steinberg.

Se il pulsante Tipo di EQ è attivo nel CC121, è possibile regolare i parametri dello Studio EQ focalizzato. È possibile impostare tutti i parametri EQ necessari, come Q/F/G per ciascuna banda, la selezione del Tipo di EQ e Bypassa tutto on/off. È possibile passare alla modalità di navigazione di WaveLab Elements disattivando il pulsante Tipo di EQ. Nella modalità navigazione di WaveLab Elements, si ottiene accesso a funzioni alternative come scorrimento, ingrandimento e passaggio da un'area di lavoro all'altra.

Tipo di EQ attivo:

Manopole dell'ampiezza di banda (Q)

Consentono di regolare la Q (ampiezza di banda) di ciascuna banda EQ.

Manopole di frequenza (F)

Consentono di regolare la frequenza di ciascuna banda EQ.

Manopole di guadagno (G)

Consentono di regolare il guadagno di ciascuna banda EQ.

ON

Consente di attivare/disattivare le bande EQ.

ALL BYPASS

Consente di attivare/disattivare il bypass per tutti i plug-in della Sezione Master.

Tipo di EQ non attivo:

ON BASSO

Area di lavoro File Audio

ON MEDIO-BASSO

Consente di aprire l'area di lavoro Montaggio audio.

ON MEDIO-ALTO

Consente di aprire l'area di lavoro Processori Batch.

ON ALTO

Consente di aprire una Finestra di Controllo.

Manopola EQ-1 per l'EQ Gain (G)

Consente di scorrere verso sinistra/destra lungo la linea temporale.

Manopola EQ-2 per il l'EQ Gain (G)

Consente di regolare l'ingrandimento orizzontale sulla linea temporale.

Manopola EQ-3 per l'EQ Gain (G)

Consente di regolare l'ingrandimento verticale sulla linea temporale.

Manopola EQ-4 per l'EQ Gain (G)

Consente di scorrere le tracce nell'area di lavoro Montaggio Audio o di scorrere verticalmente nell'area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-1 per l'EQ Frequency (F)

Consente di scorrere verso sinistra/destra lungo la linea temporale della panoramica dell'area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-2 per l'EQ Frequency (F)

Consente di aumentare/diminuire l'ingrandimento orizzontale della linea temporale della panoramica dell'area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-3 per l'EQ Frequency (F)

Consente di aumentare/diminuire l'ingrandimento verticale nella linea temporale della panoramica area di lavoro File Audio.

Manopola EQ-4 per l'EQ Frequency (F)

Consente di scorrere in senso verticale lungo la linea temporale dell'area di lavoro File Audio.

Sezione Trasporto

In questa sezione è possibile controllare le funzioni di trasporto di WaveLab Elements.

Pulsante Precedente

Consente di spostare la posizione del cursore all'inizio del progetto.

Pulsante Riavvolgimento

Riavvolgimento

Pulsante Avanti

Avanti

Pulsante Seguente

Consente di spostare la posizione del cursore alla fine del progetto.

Pulsante Ciclo

Consente di attivare/disattivare la modalità Ciclo.

Pulsante Arresta la riproduzione

Consente di arrestare la riproduzione. Premere nuovamente per spostare il cursore alla posizione di inizio precedente. Premere una terza volta per spostare il cursore all'inizio del progetto.

Pulsante Riproduci

Consente di avviare la riproduzione.

Pulsante Registra

Premere una volta per visualizzare la finestra **Registrazione**. Premere nuovamente per avviare la registrazione. Premere una terza volta per interrompere la registrazione. Il file registrato si apre nell'area lavoro File Audio.

Sezione Funzione

In questa sezione, è possibile regolare determinate funzioni, come dissolvenze e livello di inviluppo, utilizzando la manopola VALORE.

Manopola/pulsante VALORE

Ruotare questa manopola per regolare la funzione assegnata. Premere la manopola per reimpostare il parametro al suo valore di default.

Pulsante FUNCTION 1

Consente di regolare le impostazioni di fade-in della clip focalizzata.

Pulsante FUNCTION 2

Consente di regolare le impostazioni di fade-out della clip focalizzata.

Pulsante FUNCTION 3

Consente di regolare il livello di inviluppo della clip focalizzata.

Pulsante FUNCTION 4

L'ultimo elemento su cui si è fatto clic nel menu **Modifica > Spingi** nell'area di lavoro Montaggio Audio è assegnato a questo pulsante.

Sezione manopola AI

WaveLab Elements può essere controllato con la manopola AI dei controller CC121, CI2+ e CMC-AI di Steinberg. Con la manopola AI, è possibile controllare il parametro su cui punta il mouse.

NOTA

La manopola AI funziona solo sui parametri che sono automatizzabili.

In questa sezione è possibile controllare i parametri tramite la manopola AI.

MANOPOLA AI

Consente di controllare i parametri del plug-in VST 3, di emulare la rotellina del mouse, ad esempio per eseguire lo scrolling, nonché di modificare un campo numerico focalizzato. Per controllare un parametro con la manopola AI, spostare il cursore del mouse sul parametro che si desidera controllare e spostare la manopola AI. È possibile attivare/disattivare l'emulazione della rotellina del mouse e la modifica del campo numerico focalizzato nella linguetta **Opzioni**.

LOCK

Quando il cursore punta su un parametro, premere BLOCCA per controllare questo parametro indipendentemente dalla posizione del cursore del mouse.

Indicatore CUBASE READY

L'indicatore CUBASE READY non ha alcuna funzione in WaveLab Elements.

Sezione Foot Switch

Il foot switch ha la stessa funzione di [Shift]. Premere e tenere premuto il foot switch mentre si ruota la manopola AI per eseguire delle regolazioni di precisione dei parametri.

Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Elements

Questo capitolo descrive le lingue guida generali per l'utilizzo di WaveLab Elements. La conoscenza di queste procedure consente di lavorare in modo più efficiente con il programma.

Regole generali di modifica

Le comuni operazioni di modifica possono essere eseguite in tutti i prodotti Steinberg.

- Per selezionare e spostare elementi dell'interfaccia o per selezionare degli intervalli, eseguire il drag-and-drop con il mouse.
- Utilizzare i tasti della tastiera del computer per inserire valori numerici e testo, per navigare negli elenchi o in altri elementi selezionabili dell'interfaccia e per controllare le funzioni di trasporto.
- Le comuni operazioni come taglia, copia, incolla o la selezione di elementi multipli possono essere eseguite tramite le scorciatoie standard da tastiera.

NOTA

Il comportamento del prodotto è regolato anche dalle impostazioni delle preferenze.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Preferenze globali" a pag. 345

Gestione di base delle finestre

WaveLab Elements segue le linee guida per l'interfaccia Windows/Mac OS. Questo significa che vengono applicate le procedure standard per Windows/Mac OS.

Chiusura delle finestre

- Per chiudere una finestra all'interno di un gruppo di linguette, fare clic sul pulsante "X" della scheda corrispondente o premere [Ctrl]/[Command]-[W].
- Per chiudere una finestra all'interno di un gruppo di linguette senza salvare le modifiche, tenere premuto [Ctrl]/[Command]-[Shift] e fare clic sul pulsante "X". Questo consente di evitare di dover confermare un messaggio di allerta quando si desidera chiudere una finestra non salvata.
- Per chiudere tutte le finestre all'interno di un gruppo di linguette in una volta sola, fare clic-destro su una linguetta e selezionare **Chiudi tutte**.
- Per chiudere tutte le finestre all'interno di un gruppo di linguette eccetto la finestra selezionata, fare clic-destro su una linguetta e selezionare **Chiudi tutti tranne questo**.
- Per selezionare singolarmente le finestre che si desidera chiudere all'interno di un gruppo di linguette, fare clic-destro su una linguetta e scegliere **Selezionare i file da chiudere**. Questo consente di visualizzare la finestra di dialogo **File da chiudere**, in cui è possibile selezionare i file che si desidera chiudere.

LINK CORRELATI

“Finestra di dialogo File da chiudere” a pag. 57
“Gestione delle linguette” a pag. 56

Passaggio da un file all'altro

È possibile disporre di più file aperti e passare dall'uno all'altro.

- Per portare un file in primo piano, fare clic sulla linguetta corrispondente.
- Per passare da un file aperto all'altro in un'area di lavoro, tenere premuto [Ctrl]/[Command] e premere [Tab] più volte.

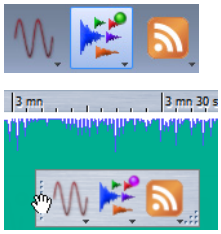
- Per alternare gli ultimi due file attivi in un senso e nell'altro, premere [Ctrl]/[Command]-[Tab]. Tra una fase e l'altra è necessario rilasciare tutti i tasti.
- Per passare da un file all'altro, scorrendo all'indietro, premere [Ctrl]/[Command]-[Shift]-[Tab].

Commutatore delle finestre

I commutatori delle finestre consentono di passare facilmente da un'area di lavoro all'altra, creare nuove aree di lavoro o aprire progetti esistenti. Sono disponibili due tipi di commutatori di finestre: la barra commutatrice centrale e il commutatore delle finestre fluttuanti.

Il commutatore delle finestre fluttuanti si comporta come la barra commutatrice centrale, ma occupa meno spazio ed è posizionato sopra le altre finestre.

- Per attivare/disattivare la barra commutatrice centrale, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Barra commutatrice centrale**.



Utilizzo della barra commutatrice centrale

È possibile utilizzare la barra commutatrice centrale per navigare tra le aree di lavoro.

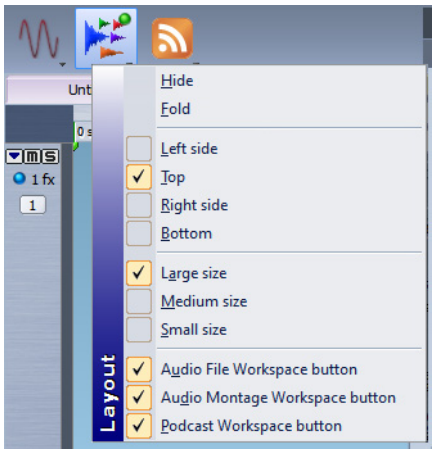
- Per copiare un file da un'area di lavoro a un'altra, trascinarlo sul pulsante dell'area di lavoro che si desidera aprire, attendere che l'area di lavoro diventi attiva e rilasciare il file dove desiderato.
- Per creare un nuovo file, premere [Ctrl]/[Command] e fare clic su un pulsante dell'area di lavoro.
- Per aprire la finestra **Apri** per selezionare un file, premere [Shift] e fare clic sul pulsante di un'area di lavoro.
- Per visualizzare un menu che elenca i file utilizzati di recente in un'area di lavoro specifica, fare clic-destro sull'icona di un'area di lavoro.

- Per creare un nuovo file o aprirne uno già esistente, fare clic-destro sull'icona di un'area di lavoro e selezionare **Nuovo** o **Apri**. Se si fa clic con il tasto sinistro, si attiva un'area di lavoro. Al contrario, se si fa clic con il tasto destro, questo non si verifica.

Personalizzazione della barra commutatrice centrale

È possibile personalizzare la barra commutatrice centrale tramite il menu delle impostazioni.

Per aprire il menu delle impostazioni, fare clic-destro su una parte vuota della barra commutatrice centrale.



Nascondi

Consente di nascondere la barra commutatrice centrale.

Ripiega

Consente di minimizzare la barra commutatrice centrale in una linea sottile. Per dispiegare la barra, fare clic sulla linea sottile.

Lato sinistro/In alto/Lato destro/In basso

Consente di determinare la posizione della barra commutatrice centrale.

Dimensione grande/media/piccola

Consente di determinare la dimensione della barra commutatrice centrale.

Pulsanti aree di lavoro

Consentono di determinare quali i pulsanti delle aree di lavoro sono visibili nella barra commutatrice centrale.

Selezione audio

Quasi tutti i tipi di editing e processamenti eseguiti in WaveLab Elements hanno effetto su una selezione audio. Ci sono numerosi modi per effettuare una selezione audio.

Per selezionare l'intero file audio, fare doppio-clic su di esso. Se un file contiene dei marker fare clic tre volte su di esso.

Selezione di un intervallo tramite trascinamento

Il metodo standard per selezionare un intervallo in una finestra wave è fare clic e trascinare.

Se si trascina sull'estremità sinistra o destra della finestra, quest'ultima scorre automaticamente, consentendo di selezionare sezioni maggiori, che non possono essere contenute in una singola schermata. La velocità di scorrimento dipende dalla lontananza dal bordo della finestra.

Selezione di un intervallo audio in un file audio

È possibile modificare, processare o riprodurre una selezione di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo temporale**.

Tutto

Consente di selezionare l'intera forma d'onda.

Alterna

Consente di attivare/disattivare la selezione audio corrente.

Estendi a inizio file

Consente di estendere la selezione fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Estendi a fine file

Consente di estendere la selezione fino alla fine del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Estendi fino al marker precedente

Consente di estendere il bordo sinistro della selezione fino al marker a sinistra più vicino o fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una fino alla posizione del cursore di modifica.

Estendi fino al marker successivo

Consente di estendere il bordo destro della selezione fino al marker a destra più vicino o fino all'inizio del file audio. Se non è presente alcuna selezione, ne viene creata una fino alla posizione del marker successivo.

Estendi al cursore

Consente di estendere la selezione fino alla posizione del cursore di modifica.

Dall'inizio del file al cursore

Consente di selezionare l'intervallo tra l'inizio del file audio e la posizione del cursore di modifica.

Da cursore a fine file

Consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e la fine del file audio.

Da cursore a marker precedente

Consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e il marker a sinistra più vicino o l'inizio del file audio.

Da cursore a marker successivo

Consente di selezionare l'intervallo tra la posizione del cursore di modifica e il marker successivo o la fine del file audio.

Posizione di riproduzione => Inizio della Selezione

Consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino alla fine del file audio. Se non è in corso alcuna riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.

Posizione di riproduzione => Fine della Selezione

Consente di creare un intervallo di selezione dalla posizione di riproduzione fino all'inizio del file audio. Se non è in corso alcuna riproduzione, viene utilizzata la posizione del cursore di modifica.

Raddoppia lunghezza selezione

Consente di raddoppiare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Dimezza lunghezza selezione

Consente di dimezzare la lunghezza dell'intervallo di selezione corrente.

Estendi a tutti i canali

Consente di estendere l'intervallo di selezione corrente a tutti i canali.

Solo canale sinistro

Consente di estendere l'intervallo di selezione solo al canale sinistro.

Solo canale destro

Consente di ridurre l'intervallo di selezione solo al canale destro.

Regione di loop

Consente di selezionare l'intervallo tra due marker di loop tra i quali si trova il cursore di modifica.

Regione generica

Consente di selezionare l'intervallo tra due marker generici tra i quali si trova il cursore di modifica.

Selezione in file stereo

Se si lavora su materiale stereo nell'area di lavoro File Audio, è possibile applicare un'operazione solo a un canale o all'intero materiale stereo.

Il canale che viene selezionato quando si fa clic e si trascina la selezione nella finestra wave dipende dalla posizione del cursore, come indicato dalla forma del puntatore. La forma del puntatore indica a quale canale saranno applicate le modifiche.

Sono disponibili le seguenti forme di puntatore:

Forma del puntatore	Descrizione
	Facendo clic nella metà superiore del canale sinistro viene selezionato il canale sinistro.
	Facendo clic nell'area centrale tra il canale sinistro e quello destro, vengono selezionati entrambi i canali.
	Facendo clic nella metà inferiore del canale destro viene selezionato il canale destro.

Come passare dalla selezione di un canale a quella di un altro

È possibile estendere la selezione creata per un canale a tutti i canali o passare dalla selezione di un canale a quella di un altro canale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, creare un intervallo di selezione.
2. Selezionare **Modifica > Seleziona un intervallo temporale**, quindi scegliere **Estendi a tutti i canali**, **Solo canale sinistro** o **Solo canale destro** oppure premere [Tab] per passare dalla selezione di un canale a quella di un altro.

Selezione nella panoramica dell'area di lavoro File Audio

Gli intervalli di selezione creati nella panoramica dell'area di lavoro File Audio vengono applicati anche alla vista principale.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, tenere premuto [Ctrl]/[Command], quindi fare clic e trascinare nella panoramica.

Spostamento di un intervallo di selezione

Se un intervallo di selezione è della lunghezza giusta ma si trova nella posizione sbagliata, è possibile spostarlo.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave, tenere premuto [Ctrl]/[Command]-[Shift].
2. Fare clic nella parte centrale della selezione e trascinarla verso sinistra/destra.

Estensione e riduzione della selezione

Nella finestra wave è possibile ridimensionare un intervallo di selezione senza doverne creare uno nuovo.

Sono disponibili diverse modalità di estensione/riduzione della selezione:

- Creare un intervallo di selezione, tenendo premuto [Shift] fare clic su un punto esterno all'intervallo di selezione e trascinare verso sinistra/destra oppure fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione verso sinistra/destra.
- Per estendere la selezione fino al limite precedente/successivo (marker o inizio/fine del file), premere [Shift] e fare doppio-clic sull'area non selezionata compresa tra i limiti.

Estensione e riduzione della selezione tramite i tasti freccia

- Per spostare l'inizio/fine di una selezione nella finestra wave verso sinistra/destra, tenere premuto [Shift] e premere i tasti freccia sinistra/destra. Per eseguire uno spostamento maggiore, premere i tasti [Pagina su]/[Pagina giù].
- Per estendere una selezione fino al limite precedente/successivo nella finestra wave (marker o inizio/fine del file audio), tenere premuto [Ctrl]/[Command]+[Shift] e premere i tasti freccia sinistra/destra.

Eliminazione di selezioni

Sono disponibili diverse opzioni per eliminare un intervallo di tempo selezionato.

Area di lavoro File Audio

Nel menu **Modifica** sono disponibili le seguenti opzioni:

Tronca

Consente di eliminare i dati audio esterni alla selezione.

Rimuovi

Consente di eliminare la selezione. L'audio a destra della selezione viene spostato verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Cursori

In diverse posizioni di WaveLab Elements sono disponibili dei controlli a cursore per la modifica dei parametri. Per modificare il valore di un cursore, è possibile procedere in diversi modi.

- Posizionare il mouse sul cursore e muovere la rotellina del mouse (nessun clic necessario). Tenere premuto [Ctrl]/[Command] durante l'utilizzo della rotellina per scorrere più velocemente. Questo modificatore si applica anche alle rotelline di ingrandimento. Per spostare il pulsante di un cursore, fare clic e trascinarlo.
- Per spostare la maniglia di un cursore direttamente su una posizione, fare clic sul cursore in quella posizione.
- Per spostare la maniglia di un cursore gradualmente, fare clic-destro o al di sotto della maniglia. Tenere premuto il pulsante per passare automaticamente al valore successivo.
- Per reimpostare il cursore al valore di default, se disponibile, tenendo premuto [Ctrl]/[Command], fare clic sul cursore oppure fare clic con la rotellina del mouse o fare doppio-clic sulla maniglia.

Rinomina degli elementi delle tabelle

È possibile rinominare gli elementi delle tabelle nelle finestre **Marker** e **CD**.

- Per rinominare un elemento, fare doppio-clic su di esso o selezionarlo e premere [Invio], quindi inserire il nuovo nome.
- Per rinominare l'elemento precedente/successivo, premere [Freccia su] o [Freccia giù] invece di [Invio]. In questo modo si sposta il focus sull'elemento precedente/successivo, rimanendo nella modalità di modifica.

Browser dei file

La finestra **Browser dei file** nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio consente di individuare i file direttamente all'interno di WaveLab Elements. Ciò può essere molto utile per velocizzare il processo di ascolto dei file audio.

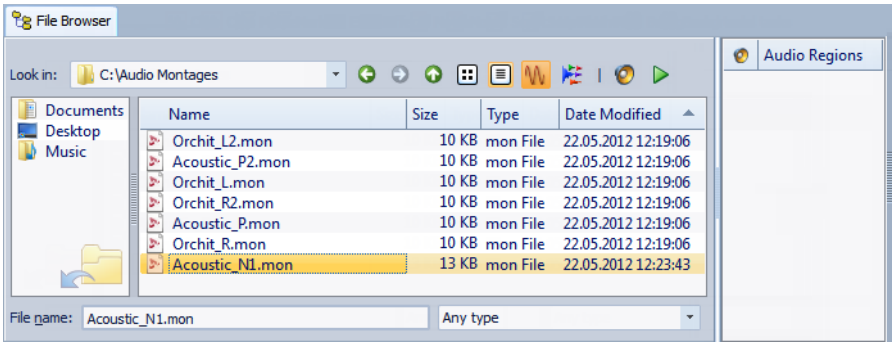
La finestra **Browser dei file** fornisce tutte le funzioni standard di esplorazione, nonché tutti i controlli aggiuntivi per ascoltare i file audio e tutte le regioni definite dai marker. È possibile utilizzare la finestra per aprire o inserire dei file o delle regioni di file trascinandoli all'interno di un'area di lavoro aperta.

È anche possibile decidere di visualizzare solo alcuni tipi di file.

Finestra Browser dei file

In questa finestra, è possibile sfogliare i file e aprirli in WaveLab Elements.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area di lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Browser dei file**.



È possibile aggiungere le proprie cartelle preferite nel pannello sinistro trascinandole dal pannello centrale.

Nelle finestre **Browser dei file** sono disponibili le seguenti opzioni:

Cerca in

Consente di selezionare una posizione dei file per sfogliare e visualizzare le posizioni utilizzate di recente.

Indietro/Avanti/Directory superiore

Consentono di navigare nell'elenco e nella gerarchia dei file.

Vista Elenco

Consente di visualizzare i nomi dei file nell'elenco dei file.

Vista Dettagli

Consente di visualizzare i nomi, le dimensioni, i tipi e le date di modifica dei file.

Nome del file

Consente di visualizzare il nome del file selezionato.

Elenco dei formati dei file

Consente di selezionare quale formato file visualizzare.

Le seguenti opzioni sono disponibili solo nella finestra **Browser dei file** nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Seleziona i file audio

Consente di visualizzare solo i file audio.

Seleziona i montaggi audio

Consente di visualizzare solo i montaggi audio.

Modalità Riproduzione automatica

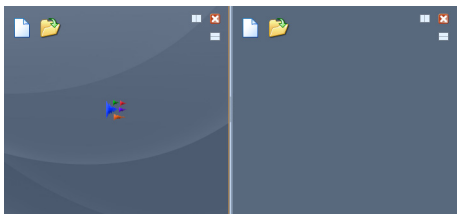
Consente di avviare automaticamente la riproduzione del file selezionato.

Riproduci il file audio selezionato

Consente di riprodurre il file audio selezionato.

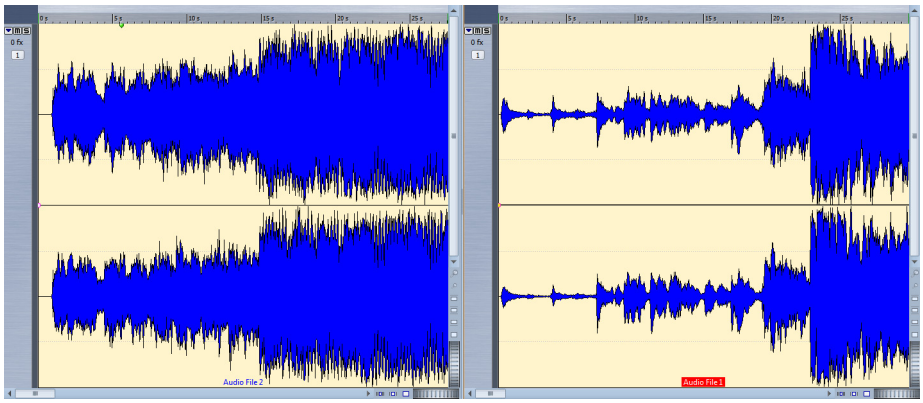
Gruppi di linguette

Con i gruppi di linguette, è possibile visualizzare il contenuto di file e indicatori diversi contemporaneamente, senza dover navigare tra diverse finestre.



2 gruppi di linguette vuoti nell'area di lavoro Montaggio Audio

È possibile disporre di due gruppi di linguette. Ciascun gruppo di linguette dispone di contenuti e barra del titolo propri. Nell'area di lavoro File Audio, ciascuna linguetta contiene un file audio. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, ciascuna linguetta contiene un montaggio audio.



2 gruppi di linguette con montaggi audio nell'area di lavoro Montaggio Audio

Utilizzo dei gruppi di linguette

Le linguette hanno usi diversi a seconda del tipo di finestra.

- Per aggiungere un gruppo di linguette, selezionare **Area lavoro > Aggiungi a destra un gruppo di linguette** o **Area lavoro > Aggiungi sotto un gruppo di linguette**.
- Per rimuovere un gruppo di linguette vuote, attivarlo e selezionare **Area lavoro > Rimuovi il gruppo di linguette attivo**.
- Per utilizzare uno dei preset del layout del gruppo di linguette, selezionare **Area lavoro > Preset dei gruppi di linguette** quindi scegliere un layout.
- Per riordinare le linguette, trascinare la linguetta su una nuova posizione della barra delle linguette.
- Per spostare una linguetta in un'altra area di lavoro, trascinarla in un'altra area di lavoro.
- Per incollare i contenuti di una linguetta in un file audio, trascinare la linguetta sulla forma d'onda. La linguetta è inserita nella posizione del cursore.
- Per creare un file vuoto all'interno di un gruppo di linguette, fare doppio-clic su una sezione vuota della barra della linguette. Il file creato utilizza il file attivo come modello.

File di picco

Un file di picco (estensione ".gpk") viene creato automaticamente da WaveLab Elements ogni volta che un file audio viene modificato o aperto in WaveLab Elements per la prima volta. Il file di picco contiene informazioni sulla forma d'onda e determina in che modo questa viene disegnata nella finestra wave o in quella di montaggio.

I file di picco riducono il tempo richiesto per disegnare la forma d'onda corrispondente.

Di default, il file di picco viene salvato nella stessa posizione del file audio.

Ricostruzione delle visualizzazioni dei picchi

Solitamente, un file di picco viene aggiornato automaticamente quando la sua data è antecedente a quella del file audio. Tuttavia, può accadere che la data del file audio sia errata e che pertanto il file di picco non venga aggiornato automaticamente. In questo caso, è possibile forzare la ricostruzione del file di picco.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Vista > Ricostruisci la visualizzazione dei picchi**.

File compagno

I file compagno (estensione ".vs") salvano i preset della Sezione Master e consentono di visualizzare le impostazioni per i file audio. Se questa funzione è attiva quando si salva un file, le impostazioni memorizzate vengono ricreate la volta successiva che si carica il file.

I file compagno sono disponibili solo nell'area di lavoro File Audio.

Le seguenti impostazioni di visualizzazione sono incluse nei file compagno:

- Dimensione e posizione della finestra
- Livello di ingrandimento
- Posizione dello scorrimento

Salvataggio dei file compagno in un'altra posizione

Per default, i file compagno vengono salvati nella stessa posizione del file audio. Tuttavia, è possibile selezionare un'altra posizione di salvataggio file.

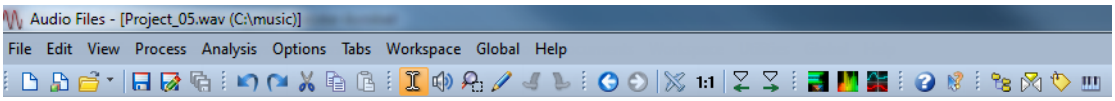
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Cartelle**.
2. Selezionare **File compagno** e specificare un'altra posizione dei file.

Panoramica del programma

Barre dei comandi

Gli strumenti, le scorciatoie e i comandi di uso comune sono rappresentati dai pulsanti dei comandi. Tali pulsanti sono raggruppati all'interno di diverse **Barre dei comandi**.



Le barre dei comandi nell'area di lavoro File Audio

È possibile ancorare le **Barre dei comandi** a qualsiasi bordo della finestra o aprirle in una finestra separata e riorganizzarle liberamente. Ciascuna area di lavoro dispone di un insieme di barre di comandi appropriato da visualizzare. Tutti i comandi che sono rappresentati dai pulsanti dei comandi sono disponibili anche nei menu.

Nascondere e visualizzare le barre dei comandi

È possibile nascondere le barre dei comandi che si ritengono irrilevanti per il proprio progetto.

- Per visualizzare un elenco delle barre dei comandi disponibili, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, fare clic-destro su una parte vuota del bordo superiore dell'area di lavoro o selezionare **Area lavoro > Barre di comandi**.

Ancoraggio delle barre dei comandi

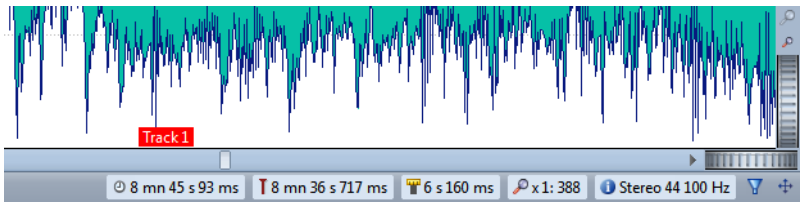
Le barre dei comandi possono essere utilizzate come finestre fluttuanti separate oppure essere ancorate al lato superiore, inferiore, sinistro o destro della finestra dell'area di lavoro.

- Per rendere fluttuante una barra dei comandi, fare clic-destro sulla barra e selezionare **Fluttuante**. Quindi fare clic sui punti sul lato sinistro o sulla parte superiore della barra dei comandi per trascinare la barra in un'altra posizione.
- Per ancorare una barra dei comandi fluttuante, fare clic-destro sulla barra e selezionare **Fluttuante**. Quindi fare clic sui punti sul lato sinistro della barra dei comandi per trascinare la barra sul lato superiore, inferiore, sinistro o destro della finestra dell'area di lavoro.

Barra di stato

La barra di stato, posta nella parte inferiore della schermata dell'area di lavoro File Audio e Montaggio Audio, consente di visualizzare le informazioni relative alla finestra attiva utilizzando le unità specificate nei righelli.

Le informazioni visualizzate nella barra di stato vengono aggiornate sulla base della posizione del cursore e della selezione audio eseguita.



Tempo/Livello (dB)

Consente di visualizzare il tempo del file audio nella posizione del cursore del mouse. Nell'area di lavoro File Audio, consente inoltre di visualizzare il livello.

Informazioni audio nella posizione del cursore di modifica

Consente di visualizzare il tempo nella posizione del cursore di modifica. Queste informazioni cambiano quando si riposiziona il cursore.

- Per definire la posizione del cursore, fare clic sull'indicatore e visualizzare la finestra di dialogo **Posizione cursore**.
- Per focalizzare la posizione del cursore, fare clic-destro sull'indicatore.

Indicatore selezione audio (area di lavoro File Audio)

Nell'area di lavoro File Audio, questa funzione visualizza la lunghezza della selezione corrente o la lunghezza totale del file audio se non è stata creata alcuna selezione.

Dopo aver eseguito l'ingrandimento, è possibile fare clic-destro sull'indicatore per visualizzare l'intervallo audio selezionato, la clip focalizzata o il file intero. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Intervallo audio**, nella quale è possibile definire o rifinire una selezione.

Indicatore dell'ingrandimento

Consente di visualizzare il fattore di ingrandimento corrente.

- Per aprire il menu a tendina nel quale è possibile selezionare ulteriori impostazioni di ingrandimento, fare clic sull'indicatore.
- Per aprire la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, in cui è possibile modificare il fattore di ingrandimento, fare clic-destro sull'indicatore.

Indicatore note del campionatore (solo area di lavoro File Audio)

Indica la nota del file audio corrente (se definita). Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra **Attributi dei campioni**.

Indicatore delle proprietà audio

Nell'area di lavoro File Audio, questo indicatore consente di visualizzare la risoluzione in bit e la frequenza di campionamento. Indica inoltre se il file audio è mono o stereo. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Proprietà audio**.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, essa consente di visualizzare il numero di canali audio e la frequenza di campionamento del montaggio audio. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Proprietà del montaggio audio**.

Riproduci attraverso la Sezione Master

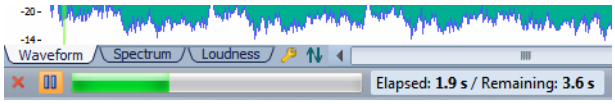
Se questo pulsante è attivo, il segnale audio passa attraverso la Sezione Master. In caso contrario, la Sezione Master viene totalmente ignorata.

Pulsante documento (trascinamento e rilascio)

Consente di trascinare il file audio corrente in un altro file, ad esempio, un file audio nell'area di lavoro Montaggio Audio. Questa operazione è equivalente al trascinamento della linguetta file.

Informazioni sulle operazioni di background

La barra di stato consente di visualizzare l'avanzamento di alcune operazioni di background, come ad esempio la renderizzazione di un effetto. L'operazione può essere messa in pausa o annullata tramite gli appositi pulsanti.



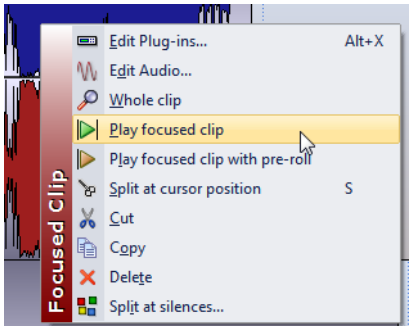
Menu contestuali

In WaveLab Elements sono disponibili diversi menu contestuali. Tali menu raggruppano i comandi e/o le opzioni specifiche della finestra di lavoro corrente.

I menu contestuali vengono visualizzati quando si fa clic-destro su determinate aree e sono utili per velocizzare il flusso di lavoro.

Ad esempio, è possibile fare clic-destro su una linguetta file per aprire un menu contestuale con alcune opzioni file rilevanti. Fare clic-destro sul righello della finestra della forma d'onda per visualizzare il menu contestuale del **Righello del tempo**, che consente di accedere a diverse opzioni per la modifica del formato di visualizzazione del righello del tempo.

È possibile trovare la maggior parte dei comandi del menu contestuale nei menu principali, ma alcuni comandi sono disponibili soltanto nei menu contestuali. Quando si ricerca una funzione, fare clic-destro sulla finestra di lavoro corrente per verificare se è disponibile un menu contestuale.

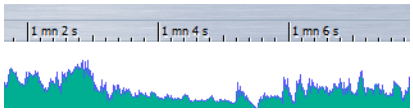
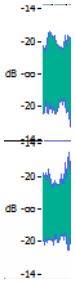


Menu contestuale nella finestra di montaggio

Righello del tempo e Righello del livello

Nell'area di lavoro File Audio, nella finestra wave è possibile visualizzare un righello del tempo e del livello. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra di montaggio è possibile visualizzare un righello del tempo.

È possibile determinare le unità di tempo e livello visualizzate dai righelli.

Righello del tempo	Righello del livello (solo area di lavoro File Audio)
	

Opzioni del Righello del tempo e del Righello del livello

È possibile specificare separatamente i formati del tempo e del livello (ampiezza) per ciascun righello in ciascuna finestra wave e i formati del tempo per ciascun righello nella finestra di montaggio, facendo clic-destro sul righello e selezionando un formato dal menu a tendina.

Menu Righello del tempo

Timecode

Consente di visualizzare un elenco di frame per secondo per diversi timecode SMPTE e per la risoluzione CD.

Orologio

Consente di visualizzare le unità di tempo.

Campioni

Le posizioni vengono visualizzate come numero di campioni. Il numero di campioni per secondo dipende dalla frequenza di campionamento del file audio. Ad esempio, a 44,1 kHz, ci sono 44.100 campioni per secondo.

Misure e battiti

Se questa opzione è selezionata, il righello è lineare rispetto alla posizione dell'indicatore.

Dimensione file (solo area di lavoro File Audio)

Consente di visualizzare le posizioni in megabyte. I decimali rappresentano i kilobyte.

Visualizza la griglia (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Consente di visualizzare delle linee verticali nella finestra di montaggio, allineate ai contrassegni del righello del tempo.

Formato tempo

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato tempo**, nella quale è possibile modificare l'aspetto relativo ai formati del righello del tempo.

Salva le impostazioni correnti come default

Se questa opzione è attiva, il righello del tempo utilizza il formato del tempo corrente in tutte le nuove finestre wave o finestre di montaggio.

Imposta l'origine del righello all'inizio del file

Se questa opzione è attiva, la posizione zero del righello è impostata all'inizio del primo campione.

Imposta l'origine del righello al cursore

Se questa opzione è attiva, la posizione zero del righello è impostata sulla posizione corrente del cursore.

Imposta l'origine del righello al riferimento BWF (solo area di lavoro File Audio)

Se questa opzione è attiva, il primo campione corrisponde al riferimento di tempo BWF, se è disponibile il riferimento di tempo.

Menu Righello del livello (solo area di lavoro File Audio)

dB

Consente di impostare il formato del livello sui decibel.

+-100%

Consente di impostare il formato del livello sulla percentuale.

Normalizzato +1 / -1

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 32 bit a virgola mobile.

Intervallo 16 bit

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 16 bit.

Intervallo 24 bit

Consente di impostare il formato del livello su una graduazione del righello corrispondente all'audio a 24 bit.

Salva le impostazioni correnti come default

Se questa opzione è attiva, il righello del livello utilizza il formato del livello corrente in tutte le nuove finestre wave.

Finestra di dialogo Formato tempo

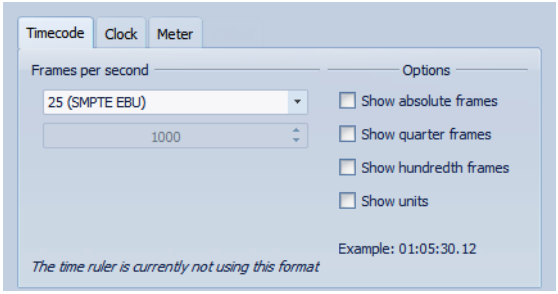
In questa finestra di dialogo, è possibile personalizzare il formato del tempo. Il formato del tempo del righello viene inoltre utilizzato, ad esempio, in vari campi del tempo, nella barra di stato e in alcune finestre di dialogo.

Nell'area di lavoro File Audio, a seconda del fatto che si desideri impostare il formato del tempo per la vista d'insieme o per quella principale, selezionare **Vista > Vista d'insieme > Righello del tempo > Formato tempo** o **Vista > Visualizzazione della vista principale > Righello del tempo > Formato tempo**.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Vista > Righello del tempo > Formato tempo**.

Linguetta Timecode

In questa linguetta, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Timecode**.



Fotogrammi (frame) al secondo

Elenco dei frame rate standard. Dal menu a tendina, selezionare **Altro** per inserire un frame rate personalizzato. È inoltre possibile scegliere quali frame/unità vengono visualizzati.

Mostra frame assoluti

Consente di visualizzare il formato di tempo come numero di frame, senza alcun altro elemento.

Mostra quarti di frame

Consente di aggiungere il numero di frame al formato del tempo.

Mostra centesimi di frame

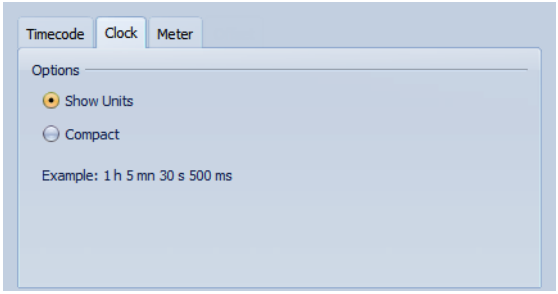
Consente di aggiungere il numero dei centesimi di frame al formato del tempo.

Mostra unità

Consente di aggiungere unità di tempo al formato del tempo del righello.

Linguetta Orologio

In questa linguetta, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Orologio**.



Mostra unità

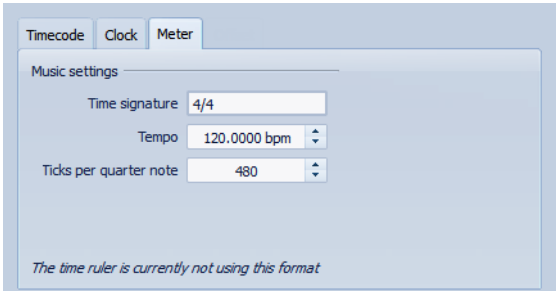
Consente di aggiungere unità di tempo al formato del tempo del righello.

Compatto

Consente di visualizzare il tempo senza indicatori di unità.

Linguetta Indicatore

In questa linguetta, è possibile configurare l'aspetto dell'opzione **Misure e battiti**.



Indicazione metrica

Consente di modificare l'indicazione metrica utilizzata per visualizzare il tempo rappresentato come notazione musicale.

Tempo

Consente di regolare il tempo utilizzato per visualizzare il tempo rappresentato come notazione musicale.

Unità per nota da un quarto

Consente di regolare il numero di unità per nota da un quarto utilizzate per visualizzare il tempo compatibile con il proprio sequenziatore.

Impostazione della posizione del cursore

Molte operazioni, come riproduzione e selezione, dipendono dalla posizione corrente del cursore. Ad esempio, la riproduzione inizia spesso dalla posizione corrente del cursore. La posizione corrente del cursore è indicata da una linea verticale lampeggiante.

Il cursore può essere spostato in diversi modi:

- Fare clic in un punto della finestra wave o di montaggio oppure sul righello del tempo. Se è stata effettuata una selezione, fare clic sul righello del tempo per impedire la deselezione.
- Fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.
- Utilizzare i controlli di trasporto.
- Selezionare **Vista > Sposta cursore a** e selezionare un'opzione.
- Utilizzare i tasti freccia.
- Fare doppio-clic su un marker.

Lavoro con una visualizzazione basata su un indicatore

Se si sta lavorando su materiale basato sul tempo, è possibile selezionare il formato dell'indicatore (misure, battiti e unità), che verrà visualizzato sulla legenda del righello. In questo modo è possibile trovare punti di stacco collegati musicalmente.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave o di montaggio, fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Misure e battiti**.
2. Fare clic-destro sul righello dei tempi e selezionare **Formato tempo**.
3. Nella linguetta **Indicatore**, impostare **Indicazione metrica** e **Tempo** su valori adeguati al proprio file audio.

4. Regolare l'impostazione di **Unità per nota da un quarto** inserendo il numero che si ritiene più adatto.

   Ad esempio, è possibile applicare lo stesso valore utilizzato dal proprio sequenziatore MIDI.

5. Fare clic su **OK**.

Modifica dei valori

In diversi punti del programma, i valori numerici possono essere modificati tramite una combinazione di campi di testo e controlli a rotazione.

Questi valori talvolta si compongono di diverse parti, ad esempio 12 min 30 sec 120 ms. Ciascun valore può essere modificato utilizzando uno dei seguenti metodi:

- Per modificare un valore, fare clic in un campo del valore e digitare un nuovo valore o fare clic sulle piccole frecce nel campo del valore.
- Per modificare il valore di un'unità per volta, premere i tasti [Freccia sinistra] e [Freccia destra].
- Per modificare il valore di più unità, premere i tasti pagina su e pagina giù.
- Per modificare il valore utilizzando la rotellina del mouse, posizionare il cursore del mouse sopra un valore e ruotare la rotellina oppure utilizzare la manopola AI del proprio controller MIDI.
- Per modificare il valore con il mouse fare clic su un valore e trascinare il mouse verso l'alto o verso il basso.
- Per passare al valore massimo e minimo, premere i tasti [Home] e [Fine].
- Per spostarsi da una parte del valore all'altra, premere i tasti [Freccia sinistra] e [Freccia destra].

Operazioni di trascinamento

In WaveLab Elements molte operazioni possono essere eseguite tramite drag-and-drop e alcune non possono essere eseguite in altro modo. Nella documentazione, queste vengono denominate operazioni di trascinamento.

- Per trascinare un oggetto, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse dopo aver posizionato correttamente il cursore, quindi trascinare. Per rilasciare l'oggetto, rilasciare il pulsante del mouse.

Molti tipi di oggetti possono essere trascinati tra diverse posizioni di origine e di destinazione, inclusi file, testo, clip, elementi in un elenco e marker.

NOTA

È inoltre possibile trascinare e rilasciare i file da WaveLab Elements a Nuendo di Steinberg.

Trascinare gli oggetti all'interno e tra aree di lavoro per eseguire le seguenti operazioni:

- Per ancorare una finestra degli strumenti, trascinare il titolo della relativa barra su un lato dell'area di lavoro, accanto o sopra un'altra finestra degli strumenti.
- Per spostare una barra dei comandi, trascinare la presa della barra collocata all'estremità sinistra e riposizionare la barra.
- Per riposizionare una linguetta all'interno del proprio gruppo a linguette, trascinarla orizzontalmente. Per spostare una linguetta in un'altra area di lavoro, trascinarla verticalmente.
- Per trascinare un oggetto in un'altra area di lavoro, utilizzare la barra commutatrice centrale. Trascinare l'oggetto sull'icona corrispondente dell'area di lavoro nella barra commutatrice centrale, attendere che la nuova area di lavoro diventi attiva e trascinare la linguetta nell'area di lavoro di destinazione.
- Per aprire un file, trascinare un file compatibile dalla finestra del **Browser di file** di WaveLab Elements, dal browser di file del sistema operativo o da un'altra applicazione alla barra delle linguette.
- Per creare una copia di un file, trascinare la relativa linguetta verticalmente in un'altra posizione della barra delle linguette, quindi premere [Ctrl]/[Opzione] e rilasciare il pulsante del mouse.

Trascinamento nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio

- Per inserire un file audio in un altro file audio, trascinare la linguetta della barra dei titoli o il pulsante del documento del file sull'area della forma d'onda di un altro file. È anche possibile trascinare un file audio direttamente dalla finestra del **Browser dei file**, dal browser dei file del proprio sistema o da un'altra applicazione nell'area di lavoro File Audio.
- Per spostare un marker, trascinarlo lungo il righello del tempo.
- Per creare una copia di questo marker, premere [Shift] e trascinarlo su un'altra posizione del righello del tempo.
- Per eliminare un marker, trascinarlo sopra il righello del tempo.
- Per copiare una selezione audio, trascinare una parte dell'audio selezionata sull'area della forma d'onda dello stesso file o di un altro file.
- Per modificare l'estensione di un intervallo di selezione, posizionare il cursore di modifica all'inizio/fine dell'intervallo di selezione e trascinarlo verso sinistra o destra.
- Per spostare il cursore di modifica senza perdere la selezione corrente e farlo scattare su un punto di ancoraggio, premere [Shift] e spostare il mouse vicino al cursore del file/montaggio audio. La forma del cursore del mouse cambia ed è possibile trascinare il cursore verso sinistra e destra.
- Per spostare il cursore di modifica senza modificare o perdere la selezione corrente, premere [Shift], fare clic sul cursore di modifica e trascinarlo su un'altra posizione.
- Per scorrere la forma d'onda orizzontalmente, fare clic sulla barra sopra il righello del tempo e trascinarla verso sinistra o verso destra. È possibile fare clic su qualsiasi punto della forma d'onda utilizzando il terzo pulsante del mouse e trascinare verso sinistra o verso destra.
- Per creare un marker generico da un testo selezionato, rilasciare sul righello del tempo il testo selezionato in un'applicazione esterna. Il testo diventa il nome del marker.
- Per creare una copia stereo di un file mono o una copia mixata di un file stereo, trascinare una linguetta su un'altra posizione della barra delle linguette, quindi premere [Ctrl]-[Alt] (Windows) o [Opzione]-[Ctrl] (Mac) e rilasciare il pulsante del mouse.

Trascinamento nell'area di lavoro Podcast

- Per riordinare degli episodi nell'elenco episodi, trascinarli in un'altra posizione.

Trascinamento nella Sezione Master

- Per modificare l'ordine di processamento, trascinare gli effetti tra diversi slot di effetti.

Annullare e ripetere

È possibile annullare e ripetere un numero di passaggi indefinito. L'unica limitazione è data dallo spazio su disco disponibile.

Per default, quando si annulla o si ripete un'operazione nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, il fattore di ingrandimento, la posizione del cursore, la posizione di scorrimento, lo stato di selezione della clip e l'intervallo temporale vengono ripristinati allo stato antecedente all'esecuzione dell'operazione.

- Per annullare un passaggio, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Annulla**.
- Per ripetere un passaggio, nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Ripeti**.

Ingrandimento

Nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio, sono disponibili numerose funzioni di ingrandimento.

Ingrandimento orizzontale

- Quando si diminuisce al massimo l'ingrandimento, l'intero file occupa la finestra.
- Quando si aumenta al massimo l'ingrandimento, ciascun campione occupa numerosi pixel sullo schermo. Questo consente una modifica accurata della forma d'onda di ogni singolo campione.

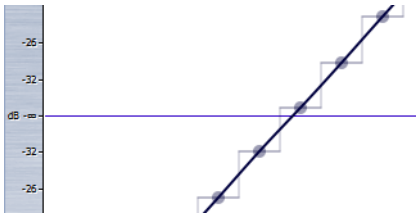
Ingrandimento verticale

- Quando si diminuisce al massimo l'ingrandimento, l'altezza dell'onda occupa la finestra.
- Quando si ingrandisce progressivamente, il display visualizza solo una parte dell'altezza totale. Le barre di scorrimento verticali consentono di regolare con precisione la sezione visualizzata. Fare riferimento al righello per verificare quale parte della forma d'onda è visualizzata correntemente sul display.
- Per ottimizzare l'ingrandimento verticale della forma d'onda, premere [Ctrl]/[Command], fare clic sul righello del tempo e tenere premuto, quindi spostare il mouse verso l'alto e verso il basso.

Elevato livello di ingrandimento

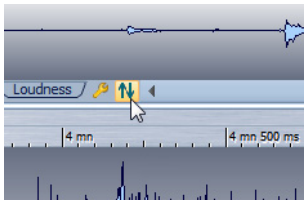
- Quando si ingrandisce molto il livello di ingrandimento, ciascun campione viene visualizzato con uno scalino e un punto. I gradini consentono di visualizzare lo stato digitalizzato reale, mentre i punti rendono più semplice visualizzare i campioni, specialmente per i campioni audio a zero.

- La curva rappresenta anche una stima del segnale analogico ricostruito che offre dei suggerimenti sui picchi reali.

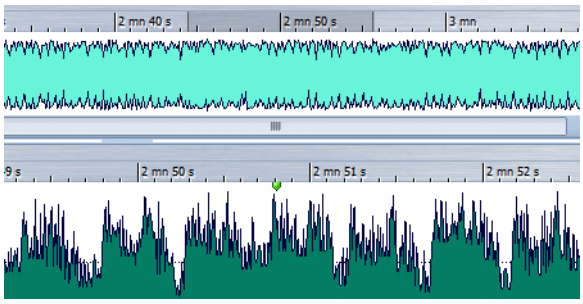


Ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale (solo area di lavoro File Audio)

- È possibile disporre di diversi livelli di ingrandimento nelle sezioni panoramica e vista principale. Nella panoramica, un indicatore di intervallo nel righello del tempo indica quale sezione del file viene visualizzata correntemente nella vista principale. L'indicatore di intervallo viene visualizzato solo se l'opzione **Sincronizzazione con l'altra vista** è disattivata.

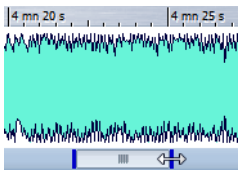


- Per regolare il livello di ingrandimento, trascinare i bordi dell'indicatore di intervallo.
- Per scorrere la vista principale, trascinare l'indicatore dell'intervallo.



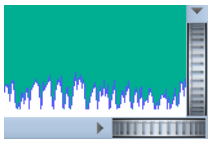
Indicatore di intervallo nella parte superiore della vista d'insieme

- Per regolare il livello di ingrandimento tramite la barra di scorrimento, trascinarne i bordi.



Ingrandimento tramite i controlli di ingrandimento

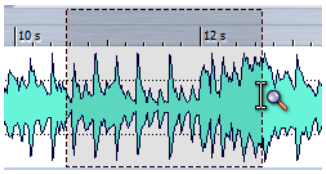
Sia la vista principale sia quella d'insieme dispongono dei controlli di ingrandimento orizzontale e verticale.



- Per ingrandire in senso orizzontale, fare clic sul controllo **Ingrandimento orizzontale** e trascinare verso sinistra o verso destra oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per ingrandire in senso verticale, fare clic sul controllo **Ingrandimento verticale** e trascinare verso l'alto o verso il basso oppure utilizzare la rotellina del mouse.
- Per eliminare completamente l'ingrandimento, fare doppio-clic sui controlli di ingrandimento.

Ingrandimento tramite lo strumento lente di ingrandimento

Lo strumento lente di ingrandimento può essere utilizzato per ingrandire una sezione specifica della forma d'onda in modo che occupi l'intera finestra wave. Questa opzione è disponibile solo nell'area di lavoro File Audio.



Utilizzo dello strumento lente di ingrandimento nella Vista principale

La selezione effettuata nella vista principale della finestra wave viene ingrandita fino a occupare l'intera vista principale.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, attivare lo strumento lente di ingrandimento eseguendo una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic sull'icona della lente di ingrandimento.
   - Tenere premuto [Ctrl]/[Command].

2. Nella vista principale della finestra wave, fare clic e trascinare verso sinistra o destra, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

   La parte selezionata dell'onda ora occupa l'intera finestra principale.

Utilizzo dello strumento lente di ingrandimento nella panoramica

La selezione effettuata nella panoramica della finestra wave viene visualizzata nella vista principale.

PROCEDIMENTO

- Nella panoramica della finestra wave, fare clic e trascinare verso sinistra o destra, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

L'intervallo selezionato della forma d'onda viene visualizzato nella vista principale.

Ingrandimento tramite il mouse

Con il mouse, è possibile modificare il fattore di ingrandimento facendo clic e trascinando il cursore o scorrendo la rotellina del mouse.

- Per ingrandire orizzontalmente, nella finestra wave o di montaggio, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, fare clic e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per ingrandire orizzontalmente mantenendo la posizione del cursore, posizionare il cursore del mouse sul righello del tempo, premere [Shift] e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per ingrandire orizzontalmente tramite la rotellina del mouse, premere [Ctrl]/[Command], puntare sulla forma d'onda e spostare la rotellina del mouse.
- Per ingrandire orizzontalmente tramite la rotellina del mouse, premere [Shift], puntare sulla forma d'onda e spostare la rotellina del mouse.

Solo area di lavoro File Audio

- Per ingrandire verticalmente, nella finestra wave, posizionare il cursore del mouse sul righello del livello, fare clic e trascinare verso sinistra o verso destra.
- Per riportare l'ingrandimento verticale a 0 dB, fare doppio-clic sul righello del livello.

- Per impostare l'ingrandimento verticale al suo valore ottimale, che corrisponde ai campioni minimo e massimo visualizzati, assicurarsi che il righello del livello sia impostato su 0 dB e fare doppio-clic sul righello del livello.

Ingrandimento tramite la tastiera

Un modo veloce per ingrandire la finestra wave o di montaggio attiva è utilizzare i tasti freccia sulla tastiera del computer.

- Per ingrandire orizzontalmente nella finestra wave o di montaggio attiva, premere [Freccia su] o [Freccia giù].
- Per ingrandire verticalmente nella finestra wave o di montaggio attiva, tenere premuto [Shift] e premere [Freccia su] o [Freccia giù].
- Per ingrandire verticalmente in modo da adattare la visualizzazione all'altezza disponibile, premere [Ctrl]/[Command]-[Shift]-[Freccia su].
- Per ridurre l'ingrandimento al minimo, premere [Ctrl]/[Command]-[Freccia giù]. Per aumentare al massimo l'ingrandimento, premere [Ctrl]/[Command]-[Freccia su].

Menu Ingrandimento

Il menu relativo all'ingrandimento consente di accedere rapidamente alle diverse impostazioni di ingrandimento.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Vista > Ingrandimento**.

Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

Zoom su 1 minuto/30 secondi/10 secondi/.../500 ms

Consente di regolare l'ingrandimento in modo da visualizzare l'intervallo temporale selezionato.

Ingrandimento 1:1

Consente di ingrandire in modo che un pixel sullo schermo rappresenti un campione.

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

Ingrandisci la selezione

Consente di ingrandire la finestra in modo che la selezione corrente occupi l'intera finestra wave/di montaggio.

Ingrandimento sulle clip selezionate (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Consente di ingrandire in modo da visualizzare tutte le clip selezionate nella finestra wave/di montaggio.

Ingrandisci l'audio

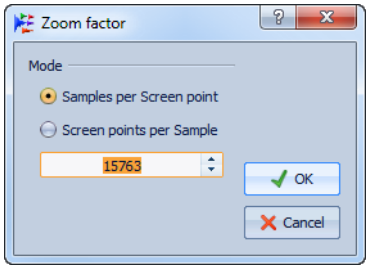
Consente di aumentare l'ingrandimento per piccoli incrementi.

Riduci l'ingrandimento dell'audio

Consente di ridurre l'ingrandimento per piccoli decrementi.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento** per modificare il fattore di ingrandimento.



- **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio rappresentati da ciascun pixel.
- **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel utilizzati per rappresentare un singolo campione audio.

Riporta l'ingrandimento verticale a 1:1

Consente di regolare l'ingrandimento in modo da visualizzare i livelli audio fino a 0 dB.

Ottimizza l'ingrandimento verticale

Consente di modificare il fattore di ingrandimento verticale in modo che i picchi siano chiaramente visibili. Questa regolazione è eseguita sulla base della sezione wave correntemente visibile nella finestra wave/di montaggio.

Ottimizza l'ingrandimento verticale (solo area di lavoro File Audio)

Esegue un ingrandimento in modo che vengano visualizzati tutti i picchi audio nella finestra wave.

Zoom a -12 dB/-24 dB/.../-96 dB

Consente di regolare l'ingrandimento per visualizzare solo i campioni sotto al valore dB selezionato.

Ingrandimento verticale

Consente di eseguire un ingrandimento delle forme d'onda con un livello più basso.

Riduzione ingrandimento verticale

Consente di ridurre l'ingrandimento delle forme d'onda con un livello più alto.

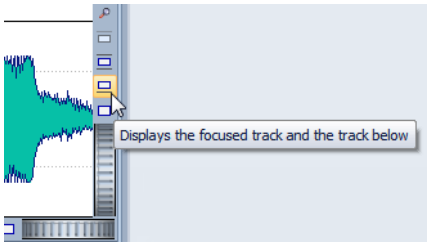
Informazioni sull'ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio

Le opzioni di ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio sono simili a quelle dell'area di lavoro File audio. Tuttavia, sono disponibili alcune opzioni di ingrandimento aggiuntive per le tracce e la finestra **Ingrandimento**. Queste consentono di ottenere una vista ravvicinata dell'inizio della traccia focalizzata.

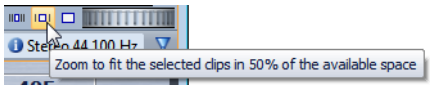
Pulsanti di ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio

I pulsanti di ingrandimento nell'area di lavoro Montaggio Audio consentono di applicare i preset di ingrandimento.

- Per visualizzare solo la traccia focalizzata oppure anche le tracce sotto e/o sopra la traccia focalizzata, fare clic sui pulsanti corrispondenti.



- Per impostare l'ingrandimento in modo che le clip focalizzate occupino il 25%, 50% o 100% dello spazio disponibile, fare clic sui pulsanti corrispondenti.

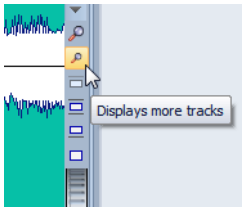


- Per selezionare una determinata area, fare clic su [Ctrl]/[Command], quindi trascinare il rettangolo sopra le tracce e le clip che si desidera ingrandire.

Visualizzazione di un numero maggiore o minore di tracce

Il numero di tracce visualizzate nell'area di lavoro Montaggio Audio può essere modificato con i controlli di ingrandimento nell'angolo inferiore destro della finestra di montaggio.

- Per visualizzare più tracce, fare clic sull'icona della lente di ingrandimento più piccola.



- Per visualizzare meno tracce, fare clic sull'icona della lente di ingrandimento più grande.
- Per fare in modo che un singola traccia occupi l'intera finestra di montaggio, fare clic sul pulsante numerato nella parte sinistra della traccia e selezionare **Ingrandimento** dal menu a tendina. È anche possibile fare clic-destro sull'area inferiore di una traccia e selezionare **Intera clip** dal menu a tendina.

Gestione delle linguette

Una linguetta è il contenitore di un file in WaveLab Elements. È possibile aprire numerose linguette, ma ne risulta attiva soltanto una alla volta. Il menu **Etichette** consente di ordinare e chiudere le linguette, nonché di navigare tra di esse.

Chiudi/Chiudi tutto tranne la finestra attiva/Chiudi tutte

Consente di chiudere la linguetta attiva, tutte le linguette eccetto quella attiva o tutte le linguette.

Selezionare i file da chiudere

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare i file da chiudere.

Organizza

Consente di ordinare le linguette per nome, data o data di modifica. Se esistono diversi gruppi di linguette, solo il gruppo di linguette attivo viene ordinato.

Attiva seguente/precedente

Consente di selezionare la linguetta seguente/precedente.

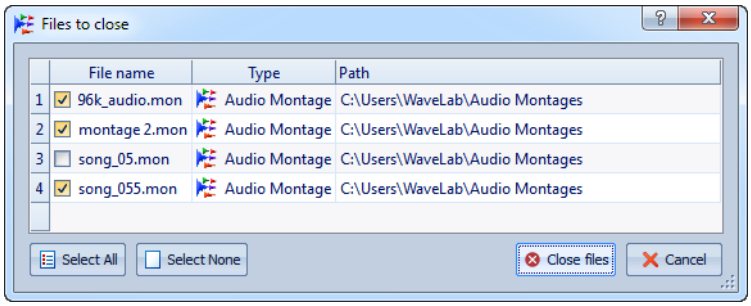
Elenco di selezione

Consente di aprire l'elenco di tutte le linguette aperte. Per aprire una linguetta, fare doppio-clic.

Finestra di dialogo File da chiudere

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali file si desidera chiudere.

In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Finestra di controllo, selezionare **Etichette > Selezionare i file da chiudere**.



Elenco dei file

Consente di visualizzare tutti i file aperti È possibile inserire un segno di spunta per i file che si desidera chiudere. Di default, rimarrà aperto solamente il file attivo, mentre tutti gli altri file verranno chiusi.

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutti i file nell'elenco.

Nessuna selezione

Consente di deselezionare tutti i file nell'elenco.

Chiudi i file

Consente di chiudere tutti i file.

Preset

È possibile creare dei preset per salvare delle impostazioni di comune utilizzo. WaveLab Elements fornisce una selezione di preset che possono essere utilizzati dalla maggior parte delle finestre di dialogo.

È possibile salvare dei preset personalizzati. Al successivo caricamento del programma tali preset risulteranno disponibili.

I preset vengono salvati come file singoli e possono essere organizzati in sottocartelle. La cartella radice è diversa per ciascun tipo di preset e non può essere modificata.

Salvataggio di un preset

I preset salvati possono essere utilizzati per applicare le impostazioni di uso comune alle finestre di dialogo o plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare i parametri.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
3. Opzionale: fare clic sull'icona della cartella e selezionare un nome per la sottocartella nella quale si desidera salvare il preset.
4. Inserire un nome e fare clic su **Salva**.

Caricamento di preset

Per applicare un preset salvato a una finestra di dialogo o plug-in, è necessario caricare il preset.

PROCEDIMENTO

- All'interno di una finestra di dialogo, fare clic sul menu **Preset** e selezionare il preset da applicare alla finestra di dialogo.

Modifica di un preset

È possibile modificare un preset e salvare le modifiche.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e caricare il preset da modificare.
2. Modificare i parametri della finestra di dialogo.
3. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare **Salva**.

Eliminazione di un preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e selezionare il preset da eliminare.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare **Organizza i preset**.
3. Nella finestra Esplora Risorse, selezionare il file preset che si desidera eliminare e premere [Del].

Archiviazione e ripristino di preset temporanei

Alcune finestre di dialogo consentono di salvare e caricare fino a 5 preset temporanei. Ciò risulta utile se si desidera testare e confrontare rapidamente impostazioni diverse.

Archiviazione di preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare le impostazioni.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare uno slot dal sottomenu **Salvataggio temporaneo**.

Ripristino di preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo in cui si è salvato il preset.
2. Fare clic sul menu **Preset** e selezionare un preset dal sottomenu **Ripristina**.

Salvataggio di un'immagine della finestra attiva

È possibile salvare un'immagine della finestra attiva nel formato file BMP, JPG/JPEG o PNG, oppure copiarla negli appunti.

NOTA

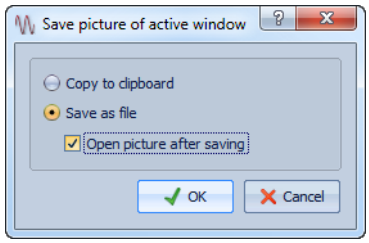
Le finestre dei plug-in non vengono incluse nell'immagine.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic nella finestra per la quale si desidera salvare un'immagine.

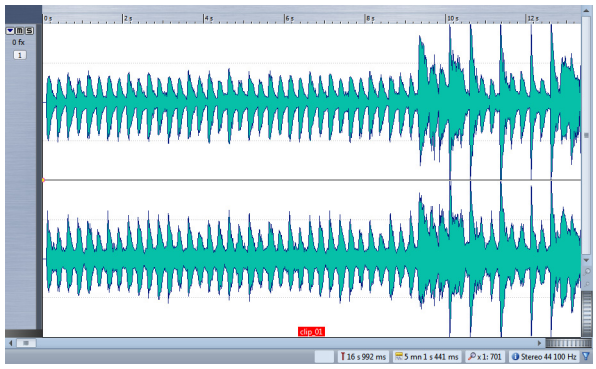
   Ad esempio, fare clic nella finestra wave o in quella di montaggio.
2. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Vista > Salva immagine della finestra attiva**.

   Si apre la finestra di dialogo **Salva immagine della finestra attiva**.



3. Nella finestra di dialogo **Salva immagine della finestra attiva** sono disponibili le seguenti opzioni:
   - Per copiare l'immagine negli appunti, attivare **Copia negli appunti**.
   - Per salvare l'immagine in un formato file specifico, attivare **Salva come file**. Facoltativamente, è possibile attivare **Apri l'immagine dopo il salvataggio**.

4. Fare clic su **OK**.
   - Se è stato attivata l'opzione **Copia negli appunti**, l'immagine viene copiata negli appunti.
   - Se è stato attivato **Salva come file**, si apre la finestra di dialogo **Salva con nome**, nella quale è possibile specificare la posizione, il formato e il nome del file. Fare clic su **Salva** per confermare le impostazioni.



Se è stata selezionata come finestra attiva la finestra di montaggio, l'immagine risultante può essere come questa.

Operazioni file

File utilizzati di recente

Tutti i file utilizzati di recente in WaveLab Elements sono salvati in un elenco. In questo modo l'accesso ai progetti recenti è più rapido. È possibile aprire i file utilizzati di recente tramite il menu **File**.

Impostazione del numero di file utilizzati di recente

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali > Visualizzazione**.
2. Nella sezione **Opzioni varie**, impostare il numero massimo di elementi che si desidera elencare nelle aree seguenti:
   - Menu dei file recenti
   - Gestore dei file recenti
   - Menu delle cartelle recenti
3. Fare clic su **OK**.

Salva e Salva con come

- Quando si salva un file per la prima volta, non è importante se si seleziona **Salva** o **Salva con nome**.
- Una volta salvato il file, selezionare **File > Salva** o premere [Ctrl]/[Command]-[S] per aggiornare il file e rendere permanenti le modifiche.
- Se si desidera specificare un nuovo nome, posizione e/o formato file, selezionare **File > Salva con nome**.

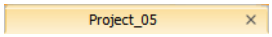
- Nell'area di lavoro File Audio, tutte le operazioni di salvataggio, ad eccezione di **Salva copia**, azzerano la storia delle operazioni di annullamento; di conseguenza, dopo il salvataggio non è più possibile annullare o ripristinare.

Informazioni sui colori delle linguette

I colori delle linguette mostrano informazioni sull'esecuzione o meno del salvataggio di un file.

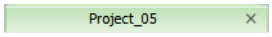
È possibile visualizzare i seguenti colori:

Arancione



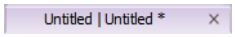
Il file è stato salvato.

Verde (solo area di lavoro File Audio)



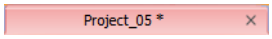
Il file viene utilizzato come un formato file decodificato e salvato.

Viola



Un nuovo file non vuoto ma non ancora salvato. Ad esempio, quando viene creato un nuovo file e vi si incolla il contenuto.

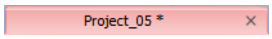
Rosso



Il file è stato modificato e le modifiche non sono ancora state salvate.

Indicatore di modifiche non salvate

Quando vengono apportate modifiche a un file, viene visualizzato un asterisco sotto il nome del file fino al suo salvataggio e alla conseguente modifica del colore della linguetta.

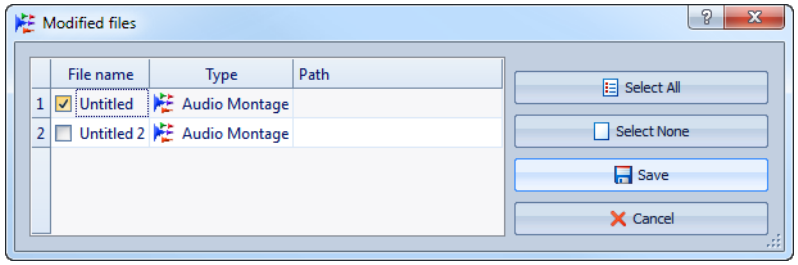


Salvataggio di più file alla volta

È possibile salvare alcuni o tutti i file aperti in una volta.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Salva tutto**.



2. Selezionare i file che si desidera salvare.
3. Fare clic su **Salva**.

Ritorno alla versione del file salvata

È possibile riportare il file su cui si sta lavorando allo stato dell'ultimo salvataggio. In questo modo vengono annullate tutte le modifiche apportate al file dall'ultimo salvataggio.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Ritorna alla versione salvata**.
2. Nella finestra di dialogo di avviso, fare clic su **Sì** per riportare allo stato dell'ultimo salvataggio.

RISULTATO

L'ultima versione salvata del file viene caricata dal disco.

Backup automatici

Vengono creati automaticamente backup se un file con lo stesso nome esiste già.

Ad esempio, se si seleziona **Salva con nome** e si specifica un nome di file già utilizzato in tale cartella, verrà richiesto se si desidera prima eseguire il backup del file esistente. Se si fa clic su **Sì**, il nome del backup corrisponderà al nome originale con l'estensione ".bak".

Informazioni sul salvataggio dei montaggi audio

Le operazioni di salvataggio per i montaggi audio corrispondono a quelle per i file audio. Tuttavia, è necessario considerare alcuni punti durante il salvataggio dei montaggi audio.

- I file del montaggio audio contengono riferimenti unicamente ai file audio. Se si desidera rinominare i file audio che presentano riferimenti ottenuti dai montaggi audio, utilizzare la finestra di dialogo **Rinomina**. Tutti i riferimenti delle clip vengono aggiornati automaticamente.
- Se il montaggio audio contiene clip che fanno riferimento a file audio senza titolo, salvare questi file audio prima di salvare il montaggio audio.

Modelli

È possibile creare un modello da documenti di montaggio audio attivi, file audio, Podcast o documenti processore batch e utilizzarlo come base per i nuovi file creati.

Creazione di un modello

I modelli sono utili quando si creano nuovi file audio, montaggi audio, podcast o processi batch.

PREREQUISITI

Configurare le proprietà di file audio, montaggio audio, podcast o processore batch.

PROCEDIMENTO

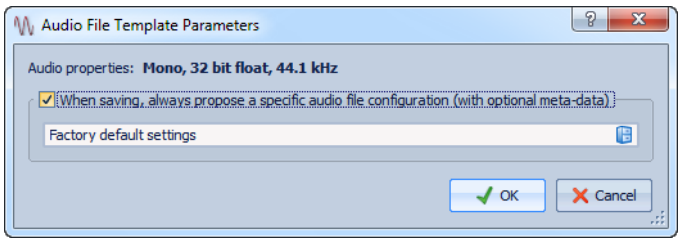
1. Selezionare **File > Esporta > Modello**.
2. Nella finestra di dialogo **Salva modello**, eseguire una delle seguenti operazioni.
   - Per creare un nuovo modello, selezionare **Nuovo**, inserire un nome e fare clic su **OK**.
   - Per aggiornare un modello esistente, selezionare **Aggiorna**.

3. Durante il salvataggio o l'aggiornamento di un modello del file audio o del montaggio audio, è possibile configurare impostazioni aggiuntive.
   - Quando si salva un modello del file audio, viene visualizzata la finestra di dialogo **Parametri del modello del file audio**. Qui, selezionare se WaveLab Elements deve proporre una configurazione file audio specifica con meta-dati opzionali durante il salvataggio di un file audio.
   - Quando si salva un modello del montaggio audio, viene visualizzata la finestra di dialogo **Parametri del modello del montaggio audio**. Qui, selezionare se includere marker, clip e/o plug-in della traccia. Selezionare inoltre se WaveLab Elements deve proporre una configurazione file audio specifica con meta-dati opzionali durante la renderizzazione di un montaggio audio.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Parametri del modello del file audio

In questa finestra di dialogo vengono indicate le proprietà audio del modello del file audio in corso di creazione. È inoltre possibile specificare se proporre sempre una specifica configurazione file audio con meta-dati opzionali durante la creazione di un modello file audio oppure no.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Modello**.


Audio File Template Parameters
Audio properties: Mono, 32 bit float, 44.1 kHz
When saving, always propose a specific audio file configuration (with optional meta-data)
Factory default settings
OK
Cancel

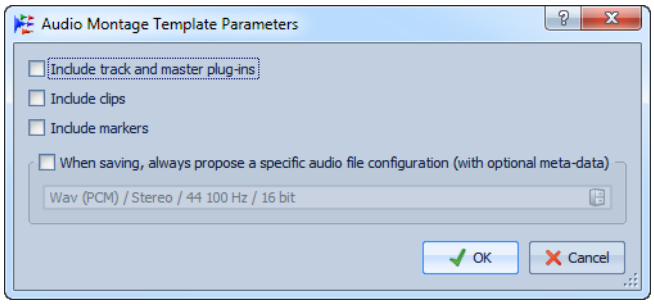
Quando si esegue un salvataggio, viene sempre proposta una configurazione del file audio specifica (con meta-dati opzionali)

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si aprono le finestre di dialogo **Renderizza** o **Salva con nome**, la configurazione del file audio specificata di seguito viene proposta di default.

Finestra di dialogo Parametri del modello del montaggio audio

In questa finestra di dialogo è possibile impostare le varie opzioni durante la creazione di un modello di montaggio audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Modello**.


Audio Montage Template Parameters
Include track and master plug-ins
Include clips
Include markers
When saving, always propose a specific audio file configuration (with optional meta-data)
Wav (PCM) / Stereo / 44 100 Hz / 16 bit
OK
Cancel

Includi i plug-in delle tracce e dell'uscita master

Se questa opzione è attivata, i plug-in delle tracce e dell'uscita master vengono salvati nel modello.

Includi le clip

Se questa opzione è attivata, le clip vengono salvate nel modello.

Includi i marker

Se questa opzione è attivata, i marker vengono salvati nel modello.

Quando si esegue un salvataggio, viene sempre proposta una configurazione del file audio specifica (con meta-dati opzionali)

Se questa opzione è attivata, ogni volta che si apre la finestra di dialogo **Renderizza**, la configurazione del file audio specificata di seguito viene proposta di default.

Impostazione di un modello come default

È possibile impostare un modello come modello di default.

PREREQUISITI

Creare un modello con le impostazioni che si desidera utilizzare come impostazioni di default per un file.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Nuovo**.
2. Dall'elenco dei modelli, selezionare il modello che si desidera utilizzare come modello di default.

3. Fare clic su **Salva come default**.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Quando si seleziona **Nuovo** viene creato un file basato sul modello selezionato. Per rimuovere le impostazioni del modello di default, fare clic sul pulsante **Non impostare come default**.

Creazione di un file da un modello

È possibile creare un file da un modello per utilizzarne le impostazioni.

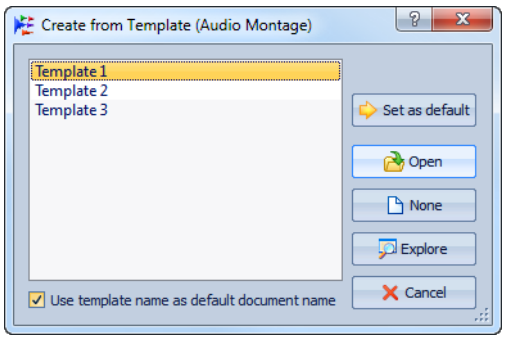
PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Nuovo a partire da**.
2. Dall'elenco dei modelli disponibili, selezionare il modello che si desidera utilizzare come base per il nuovo file.
3. Fare clic su **Apri**.

Finestra di dialogo Crea a partire da un modello

In questa finestra di dialogo vengono visualizzati tutti i modelli. È qui possibile aprirli, eliminarli e impostare un modello di default.

In una qualsiasi area di lavoro, ad eccezione della Finestra di controllo, selezionare **File > Nuovo a partire da**. Se non esiste alcun modello, non verrà aperta la finestra di dialogo.



Elenco dei modelli disponibili

Consente di visualizzare l'elenco di tutti i modelli salvati.

Usa il nome del modello come nome di default del documento

Se questa opzione è attivata, il nuovo file utilizza il nome del modello. Se questa opzione è disattivata, il nuovo file sarà "senza titolo".

Salva come default

Consente di salvare il modello selezionato come modello di default.

Apri

Consente di creare un nuovo file dal modello selezionato.

Nessuno

Consente di creare un nuovo file senza alcun riferimento a un modello.

Esplora

Consente di aprire la cartella in cui sono posizionati i file modello. Qui è possibile eliminare i modelli.

Rinomina del file

La funzione **Rinomina** consente di rinominare un file e aggiornare tutti i riferimenti automaticamente. Ad esempio, se si rinomina un file audio definito "India" in "Sitar", tutti i file attualmente aperti che fanno riferimento al file "India" sono aggiornati in modo da fare riferimento al file "Sitar".

File audio, picchi e file marker vengono rinominati di conseguenza.

Rinomina di un file

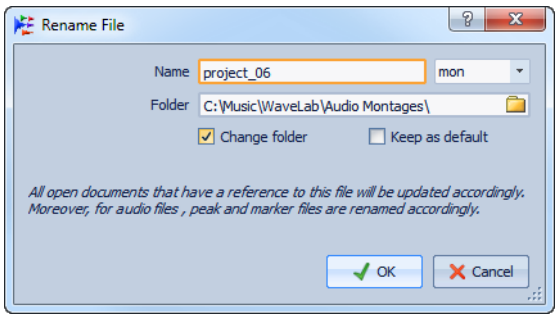
PROCEDIMENTO

1. Selezionare il file che si desidera rinominare.
2. In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Rinomina**.
3. Inserire il nuovo nome e/o una nuova posizione file.
4. Selezionare un suffisso dall'elenco a discesa.
5. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Rinomina file

In questa finestra di dialogo, è possibile scegliere nuovi nome file, estensione file e posizione della cartella per il file attivo.

In una qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Rinomina**.



Nome

Inserire qui il nuovo nome.

Elenco a discesa dell'estensione del file

Selezionare un'opzione per l'estensione del file.

Cambia cartella

Se questa opzione è attivata, è possibile modificare la posizione della cartella del file.

NOTA

Ciò è possibile solo all'interno della stessa partizione di un disco.

Mantieni come default

Se questa opzione è attivata, lo stesso percorso viene selezionato alla successiva apertura della finestra di dialogo. È utile se è necessario spostare più file successivamente.

Eliminazione di file

È possibile eliminare il file attualmente attivo dall'interno di WaveLab Elements.

PREREQUISITI

Il file che si desidera eliminare non deve essere copiato negli appunti, incollato in un altro file aperto o aperto in un'altra applicazione.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare il file che si desidera eliminare.
2. In una qualsiasi area di lavoro, ad eccezione della Finestra di controllo, selezionare **File > Elimina**.
3. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il file, compresi i relativi file marker e picchi, viene eliminato.

Menu Speciale

In questo menu è possibile selezionare diverse opzioni relative al file, ad esempio, è possibile aggiungere il file attivo a CD/DVD dati o Podcast.

In qualsiasi area di lavoro, eccezion fatta per la Finestra di controllo, selezionare **File > Speciale**.

A seconda dell'area di lavoro, non tutte le opzioni sono disponibili.

Informazioni

Consente di visualizzare informazioni relative al file attivo.

Aggiungi a un CD/DVD dati

Consente di aggiungere il file attivo e tutti i relativi file a un CD/DVD dati.

Aggiungi al Podcast

Consente di aggiungere il file attivo a un Podcast.

Individua in Windows Explorer/Mac OS Finder

Consente di aprire Windows Explorer/Mac OS Finder per mostrare la posizione del file attivo.

Copia negli appunti

Consente di aprire un menu nel quale è possibile selezionare le informazioni sul file attivo che si desidera copiare negli appunti.

Crea un link del file sul desktop (solo in Windows)

Consente di creare un link del file sul desktop. Il link sul desktop aprirà il file attivo con l'applicazione di default associata a questo tipo di file.

File temporanei

I file temporanei sono utilizzati per alcune operazioni, come le funzioni di annullamento/ripristino. È possibile specificare dove salvare i file temporanei di WaveLab Elements.

Ad esempio, se i file sorgente si trovano nell'unità C: è possibile specificare D:\temp ed E:\temp come cartelle temporanee. In questo modo, vengono migliorate le prestazioni e ridotta la frammentazione del disco.

LINK CORRELATI
"Specifica delle cartelle" a pag. 73

Confronto tra cartelle di lavoro e cartelle di documenti

WaveLab Elements consente di distinguere due tipi di cartelle: cartelle di lavoro e cartelle di documenti.

Nelle cartelle di lavoro, vengono salvati i file temporanei. Le cartelle di documenti contengono file specifici di WaveLab Elements, come file wave, montaggi audio, ecc.

Specifica delle cartelle

È possibile specificare quale cartella aprire quando si esegue qualsiasi operazione di apertura o salvataggio (cartella del documento). È inoltre possibile specificare fino a tre cartelle per file temporanei (cartella di lavoro).

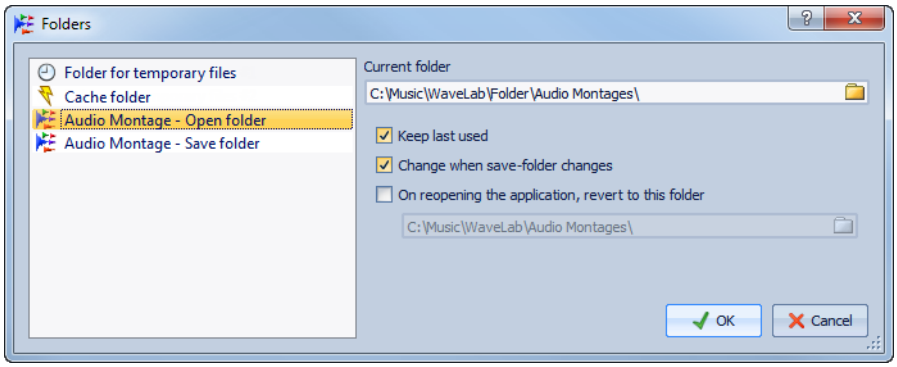
PROCEDIMENTO

1. Aprire l'area di lavoro per cui si desidera specificare le cartelle del documento.
2. Selezionare **Opzioni > Cartelle**.
3. Fare clic sul tipo di cartella per cui si desidera specificare una posizione.
4. Specificare una posizione nel campo **Cartella**.
5. Opzionale: a seconda del tipo di cartella selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive.
6. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Cartelle

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare le cartelle di documenti e di lavoro di default per ciascuna area di lavoro.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Cartelle**.



Nell'elenco a sinistra, specificare il tipo di cartella per cui si desidera configurare le impostazioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Cartella per i file temporanei

Specificare una cartella per il salvataggio di file temporanei.

File compagno

Specificare una cartella per il salvataggio dei file compagni, ovvero i preset della Sezione Master e le impostazioni di visualizzazione dei file audio.

Cartella cache

L'attivazione dell'opzione **Usare una cartella cache per i file decodificati** consente di specificare una cartella cache. La cartella cache contiene file wave creati quando si lavora con file in formati file compressi, come file MP3. Per evitare l'ingrandimento oltre misura della cartella cache, WaveLab Elements verifica la data di ciascun file in questa cartella ed elimina i file creati prima di un determinato numero di giorni.

Quando l'opzione **Usare una cartella cache per i file decodificati** è disattivata, i file compressi sono decodificati a ogni apertura.

File audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file audio.

Montaggio audio - Cartella di apertura/Cartella di salvataggio

Le cartelle di apertura e salvataggio di default per i file del montaggio audio.

A seconda dell'elemento selezionato, sono disponibili diverse impostazioni sul lato destro della finestra di dialogo:

Cartella corrente

In questo campo viene visualizzata la cartella attualmente utilizzata come default. È possibile fare clic sul pulsante cartella a destra per individuare la cartella o crearne una nuova.

Mantieni l'ultima utilizzata

Consente di ricordare l'ultima cartella utilizzata per Salvare o aprire i file del tipo selezionato.

Cambia quando viene modificata la cartella di salvataggio/apertura

Consente di aggiornare la cartella di apertura di default quando si modifica la cartella di salvataggio di default e viceversa. Attivare questa opzione per entrambe le cartelle (apertura e salvataggio) per un tipo di file specifico al fine di utilizzare la stessa cartella per il salvataggio e l'apertura di questo tipo di file.

Alla riapertura dell'applicazione, ritorna a questa cartella

Attivare questa opzione per ripristinare una cartella specifica a ogni apertura di WaveLab Elements. In questo modo le modifiche alle cartelle di salvataggio/apertura sono solo temporanee e vengono reimpostate quando si riavvia WaveLab Elements.

Impostazione del focus nel file corrente

Se si stanno eseguendo modifiche all'interno di una finestra degli strumenti o fluttuante e si desidera riportare il focus su una finestra di montaggio/wave, è possibile utilizzare l'opzione **Imposta il focus sul file corrente**.

PROCEDIMENTO

- In qualsiasi area di lavoro, premere [Win]/[Ctrl]-[ESC] per impostare il focus nella finestra di montaggio/wave.

Informazioni sulle aree di lavoro

Un'area di lavoro fornisce un ambiente di editing e di riproduzione per un tipo di file audio specifico. Ciascun tipo di area di lavoro dispone di funzioni per tipi di file specifici.

In WaveLab Elements ciascun tipo di file dispone di una propria area di lavoro progettata per uno scopo specifico:

- L'area di lavoro File Audio per la visualizzazione e la modifica dei file audio.
- L'area di lavoro Montaggio Audio per l'assemblaggio e la modifica dei montaggi audio.
- L'area di lavoro Podcast per la preparazione e il caricamento di Podcast.

Un'area di lavoro è altamente personalizzabile in base al flusso di lavoro: può essere visualizzata come finestra semplice con un singolo menu o come una disposizione sofisticata di barre dei comandi, finestre degli strumenti, gruppi di linguette e indicatori attivi.

Quando si apre un file da un'area di lavoro specifica, esso viene aggiunto al gruppo di linguette attivo di tale area di lavoro.

È possibile trascinare i file da un'area di lavoro a un'altra se i formati sono compatibili. Ad esempio, è possibile trascinare un file audio dall'area di lavoro File Audio all'area di lavoro Montaggio Audio tramite la relativa barra delle linguette o il pulsante documento.

Elementi di un'area di lavoro

Al centro dell'area di lavoro si trovano i dati che si desidera modificare e tutti i menu, le barre dei comandi, le finestre degli strumenti, i controlli e gli strumenti ad essi associati.

Ciascuna area di lavoro contiene i seguenti elementi:

- Una barra dei menu Ciascuna area di lavoro dispone di una barra di menu diversa, ma alcuni menu sono comuni a tutte le aree di lavoro e ciascun menu può essere personalizzato in diversi modi. Il menu dell'area di lavoro dispone di un sottomenu per visualizzare/nascondere le barre dei comandi e le finestre degli strumenti.
- Una o più **Barre dei comandi** con pulsanti per un accesso istantaneo alle funzioni. Le barre dei comandi sono altamente personalizzabili.
- **Gruppi di linguette** per inserire i file da modificare. Questa è la parte centrale dell'area di lavoro. È possibile spostare una linguetta in un'altra area di lavoro, creare una nuova linguetta vuota, visualizzare il percorso del file e accedere ad altre funzioni facendo clic-destro.
- Un insieme di **Finestre degli strumenti specifici**. I canali disponibili variano a seconda dell'area di lavoro. È possibile attivarli/disattivarli singolarmente.
- Un insieme di **Finestre degli strumenti condivisi**. Gli strumenti condivisi variano a seconda dell'area di lavoro e possono essere attivati o disattivati singolarmente. Una finestra di strumenti condivisi è una finestra globale localizzata in un'unica area di lavoro.

Area di lavoro File Audio

Questa area di lavoro fornisce strumenti e funzioni per un editing audio preciso di ogni campione, un'analisi di alta qualità e il processamento. Si tratta dell'ambiente comunemente conosciuto come editor audio.

Include diversi strumenti di misurazione.

La finestra wave offre una rappresentazione grafica del file audio e consente di visualizzare, riprodurre e modificare il file.

Area di lavoro Montaggio Audio

In questa area di lavoro le clip audio vengono assemblate in un montaggio. È possibile ordinare, modificare e riprodurre delle clip sia nelle tracce stereo sia in quelle mono.

Le funzionalità includono effetti basati su clip e tracce, automazione volume e panoramica, nonché funzioni di dissolvenza incrociata e dissolvenza ad ampio intervallo.

In una traccia audio è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file.

La finestra di montaggio offre una rappresentazione grafica delle clip nelle tracce. In essa è possibile visualizzare, riprodurre e modificare tracce e clip.

Area di lavoro Podcast

In questa area di lavoro, è possibile assemblare, definire e pubblicare il proprio Podcast su Internet.

LINK CORRELATI

"Podcast" a pag. 311

Apertura di file in un'area di lavoro

È possibile aprire dei file in un'area di lavoro nella quale si sta lavorando e in qualsiasi altra area di lavoro, senza dover prima attivare l'area di lavoro.

- Per aprire un file in un'area di lavoro, selezionare **File > Apri**. Dal browser dei file, selezionare il file dell'area di lavoro che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.
- Nella **Barra commutatrice centrale**, fare clic sull'icona di un'area di lavoro e selezionare **Apri**. Dal browser dei file, selezionare il file che si desidera aprire e fare clic su **Apri**.

Organizzazione delle finestre dell'area di lavoro

Per lavorare con più finestre dell'area di lavoro, WaveLab Elements offre diverse funzioni di organizzazione delle finestre.

- Per bloccare il layout di un'area di lavoro, attivare **Area lavoro > Blocca il layout**. Questa funzione impedisce lo spostamento o la chiusura di finestre degli strumenti.
- Per spostare automaticamente le finestre degli strumenti condivisi in un'area di lavoro attivata di recente, ogni volta che si passa da un'area di lavoro all'altra, abilitare **Area lavoro > Sposta automaticamente le finestre degli strumenti di utility condivise**.
- Per attivare la vista a schermo intero, selezionare **Area lavoro > Vista a schermo intero**.
- Per specificare la posizione dell'area di lavoro sullo schermo, selezionare **Area lavoro > Posizione su schermo** e scegliere un'opzione.
- Per portare in primo piano tutte le finestre dell'area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Porta tutto di fronte**.
- Per disporre a cascata tutte le finestre dell'area di lavoro, selezionare **Area lavoro > Tutto a cascata**.
- Per passare dalla finestra dell'area di lavoro selezionata in precedenza a quella dell'area di lavoro attiva, selezionare **Area lavoro > Passa all'area lavoro precedente** o premere [F5].
- Per chiudere l'area di lavoro attiva, selezionare **Area lavoro > Chiudi**.

Informazioni sulle finestre degli strumenti

In WaveLab Elements sono disponibili diverse finestre degli strumenti che consentono di visualizzare, analizzare e modificare il file attivo.

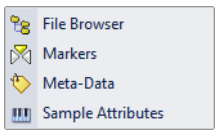
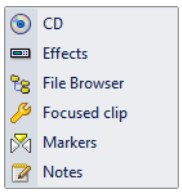
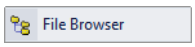
Solitamente, i contenuti di una finestra degli strumenti vengono sincronizzati con il file attivo, ad eccezione degli indicatori audio, che visualizzano il file audio in riproduzione. Le finestre degli strumenti possono venire ancorate o disancorate e possono essere salvate nei layout personalizzati. Sono disponibili due tipi di finestre degli strumenti:

- Finestre degli strumenti specifici
- Finestre degli strumenti condivisi

È possibile accedere alle finestre degli strumenti tramite il menu **Area lavoro**.

Finestre degli strumenti specifici

Le finestre degli strumenti specifici sono finestre specifiche dell'area di lavoro corrente. Sono disponibili le seguenti finestre degli strumenti specifici;

Area di lavoro File Audio	Area di lavoro Montaggio Audio	Area di lavoro Podcast
		

Finestre degli strumenti condivisi

La differenza tra le finestre degli strumenti specifici e le finestre degli strumenti condivisi consiste nel fatto che è possibile visualizzare una sola istanza di una finestra condivisa in WaveLab Elements. Ad esempio, una sola Sezione Master o un solo indicatore di livello.

Se la relativa opzione è attiva, quando viene visualizzata una finestra degli strumenti condivisi in un'altra area di lavoro, essa si disancora e si sposta dall'area di lavoro originale. Un contenitore di linguette vuote con una barra del titolo rimane nell'area di lavoro precedente. È possibile impostare il comportamento dello spostamento attivando/disattivando

Area lavoro > Sposta automaticamente le finestre degli strumenti di utility condivise.

Una finestra degli strumenti condivisi, se ancorata, può essere visualizzata solo in una singola area di lavoro per volta. Per recuperare una finestra degli strumenti condivisi da un'altra area di lavoro, fare clic sulla finestra degli strumenti. Ad esempio, se l'Indicatore di Livello viene visualizzato nell'area di lavoro Montaggio Audio e si desidera visualizzarlo nell'area di lavoro File Audio, fare clic sull'icona nella finestra Indicatore di Livello dell'area di lavoro File Audio.

Sono disponibili le seguenti finestre degli strumenti condivisi:

Area di lavoro File Audio e area di lavoro Montaggio Audio

Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti

È possibile chiudere tutte le finestre degli strumenti non necessarie per il proprio progetto.

- Per aprire o chiudere una finestra degli strumenti specifici, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici**, quindi scegliere una finestra degli strumenti o utilizzare la barra dei comandi **Finestre degli strumenti specifici**.
- Per aprire o chiudere una finestra degli strumenti condivisi, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi**, quindi selezionare una finestra degli strumenti o utilizzare la barra dei comandi **Finestre degli strumenti condivisi**.
- Per chiudere una finestra degli strumenti, spostare il mouse sul lato sinistro o sulla parte superiore della finestra e sulla barra degli strumenti visualizzata fare clic su **Chiudi**.

Barre dei comandi delle finestre degli strumenti

Nelle barre dei comandi **Finestre degli strumenti specifici** e **Finestre degli strumenti condivisi** è possibile attivare o disattivare le finestre degli strumenti senza dover utilizzare un menu.

Per aprire o chiudere la barra dei comandi **Finestre degli strumenti condivisi**, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Finestre degli strumenti condivisi**.

Barra dei comandi Finestre degli strumenti condivisi nell'area di lavoro Montaggio Audio

Per aprire o chiudere la barra dei comandi **Finestre degli strumenti specifici**, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Finestre degli strumenti specifici**.

Barra dei comandi Finestre degli strumenti specifici nell'area di lavoro Montaggio Audio

Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti

Le finestre degli strumenti possono essere utilizzate come finestre ancorate o fluttuanti. È possibile trascinarle liberamente e ancorarle in diverse posizioni. Anche le barre dei comandi possono essere spostate liberamente e ancorate ai bordi della maggior parte delle finestre.

Per ancorare/disancorare una finestra degli strumenti, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Fare doppio-clic sulla barra del titolo, localizzata nella parte sinistra o superiore della finestra degli strumenti.
- Fare clic sull'icona della finestra doppia nell'angolo superiore sinistro della finestra.
- Trascinare la barra del titolo di una finestra degli strumenti specifica. Per ancorare la finestra degli strumenti, trascinarla in un'altra posizione tramite la relativa barra del titolo.

Per impedire l'ancoraggio di una finestra degli strumenti disancorata, utilizzare uno dei seguenti metodi:

- Tenere premuto [Ctrl]/[Command] prima di trascinare la finestra degli strumenti.
- Attivare l'icona **Priorità Fluttuante contro Ancoraggio** collocata nella parte sinistra o superiore della finestra degli strumenti.

Differenze tra sistemi operativi Windows e Mac

Le finestre fluttuanti si comportano in modo leggermente diverso in sistemi operativi Windows e Mac.

- Nei sistemi Windows, la finestra fluttuante viene nascosta quando il relativo spazio di lavoro viene minimizzato o coperto da un'altra finestra. Se WaveLab Elements non è l'applicazione attiva, tutte le relative finestre indipendenti fluttuanti vengono nascoste.
- Nei sistemi Mac OS X, una finestra degli strumenti è sempre in primo piano rispetto a tutte le altre finestre e una finestra fluttuante rimane visibile anche se l'area di lavoro collegata non è attiva o è minimizzata. Se WaveLab Elements non è l'applicazione attiva, tutte le relative finestre fluttuanti vengono nascoste.

Riproduzione

WaveLab Elements offre numerose funzioni di riproduzione.

Sono disponibili 4 modalità di riproduzione:

- Riproduzione tradizionale: avvio della riproduzione dalla posizione del cursore e termine in qualsiasi punto la riproduzione venga interrotta.
- Riproduci intervallo: la riproduzione inizia da un determinato punto e termina in un altro punto di propria scelta.
- Riproduci da un punto di ancoraggio: la riproduzione inizia da uno specifico punto di propria scelta.
- Riproduci fino a un punto di ancoraggio: la riproduzione in un qualsiasi punto e termina in un altro punto di propria scelta.

LINK CORRELATI

"Riproduzione di scorciatoie" a pag. 97

Barra di trasporto

Con la barra dei comandi è possibile controllare la riproduzione di un file audio o montaggio audio, navigare tra diverse posizioni in un file audio o montaggio audio e aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Barra di trasporto**.

Barra di trasporto nell'area di lavoro File Audio

Barra di trasporto nell'area di lavoro Montaggio Audio

Preset

Consente di salvare e reimpostare i preset della barra di trasporto.

Salta l'intervallo

Se questa opzione è attiva, la riproduzione salta l'intervallo selezionato e qualsiasi regione compresa tra i marker di esclusione.

In fase di arresto, sposta indietro il cursore

Se questa opzione è attiva, all'arresto della riproduzione, il cursore ritorna alla posizione di partenza. Se si desidera attivare questa opzione per le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo**, fare clic-destro su questo pulsante e attivare **All'arresto di una riproduzione alternativa, riporta il cursore all'inizio**.

Esegui pre-roll

Attiva il pre-roll per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo**.

Fare clic-destro sul pulsante per selezionare la lunghezza di pre-roll e specificare a quali comandi si desidera applicare il pre-roll. Per modificare le durate di pre-roll, selezionare **Modifica pre/post-roll**.

Esegui post-roll

Attiva il pre-roll per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo**.

Fare clic-destro sul pulsante per selezionare la lunghezza di post-roll e specificare a quali comandi si desidera applicare il post-roll. Per modificare le durate di post-roll, selezionare **Modifica pre/post-roll**.

Selezione automatica

Se questa opzione è attiva, il punto di ancoraggio e/o l'intervallo vengono selezionati automaticamente in base alle operazioni di modifica. Fare clic-destro per aprire un menu con le opzioni e le modalità di selezione automatica correlate.

Intervalli

Consente di selezionare uno dei seguenti intervalli:

- Intervallo di tempo selezionato
- Regione contrassegnata in cui si trova il cursore di modifica
- Intervallo della clip focalizzata (solo montaggio audio)
- Intervallo di dissolvenza incrociata (solo montaggio audio)

- Intervallo di fade-in (solo montaggio audio)
- Intervallo di fade-out (solo montaggio audio)

Riproduci intervallo

Consente di riprodurre l'intervallo selezionato. Le impostazioni di post-roll e pre-roll sono tenute in considerazione.

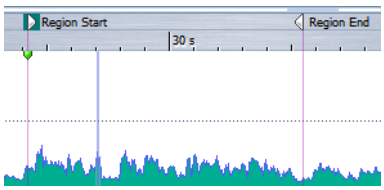
Punti di ancoraggio

Consente di selezionare quale punto di ancoraggio utilizzare come riferimento per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Quando sono disponibili diverse possibilità, ad esempio più marker, viene tenuto in considerazione come punto di ancoraggio di riferimento l'ultimo elemento selezionato o il marker più vicino alla posizione del cursore di modifica, se nessun marker è selezionato.

È possibile selezionare uno dei seguenti punti di ancoraggio:

- Inizio del file
- Inizio dell'intervallo temporale selezionato
- Fine dell'intervallo temporale selezionato
- Tutti i marker
- Marker di inizio della regione
- Marker di fine della regione
- Inizio della clip (solo montaggio audio)
- Fine della clip (solo montaggio audio)
- Punto selezionato dell'inviluppo della clip focalizzata (solo montaggio audio)

  Quando viene rilevato un punto di ancoraggio, ad esempio un coppia di marker di regione, questo è indicato da un marker di ancoraggio verde.



Riproduci da un punto di ancoraggio

Consente di riprodurre da un punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

Riproduci fino a un punto di ancoraggio

Consente di riprodurre fino a un punto di ancoraggio Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

Sposta verso il punto di ancoraggio precedente/successivo

Consente di spostare la posizione del cursore di modifica sul punto di ancoraggio precedente/successivo. Per impostare il tipo di punto di ancoraggio, fare clic-destro sul pulsante del punto di ancoraggio successivo e selezionare un'opzione dal menu. Se si fa clic durante la riproduzione, quest'ultima continua dalla posizione di ancoraggio.

Sposta indietro/in avanti la posizione di riproduzione

Consente di spostare la posizione del cursore di modifica verso sinistra/destra. Se si fa clic durante la riproduzione, quest'ultima salta alla nuova posizione del cursore di modifica.

Per spostare il cursore di modifica all'inizio/fine del file, premere [Ctrl]/[Command] e fare clic sul pulsante **Sposta indietro/in avanti la posizione di riproduzione**.

Loop

Consente di attivare la modalità loop. Fare clic-destro sul pulsante di loop per selezionare se eseguire il loop sempre o soltanto alcune volte.

Arresta la riproduzione

Consente di arrestare la riproduzione in corso. Se la riproduzione è già stata arrestata, il cursore di modifica si sposta alla posizione di inizio precedente.

Riproduci

Viene avviata la riproduzione del file audio o del montaggio audio attivo dalla posizione del cursore di modifica.

Se l'audio in corso di riproduzione non è il file audio attivo, il pulsante **Riproduci** ha un colore diverso. Questo si verifica, ad esempio, se si passa a un'altra area di lavoro durante la riproduzione.

Il pulsante di riproduzione quando si riproduce nella finestra attiva (sinistra) e in un'altra finestra o area di lavoro (destra).

Registra

Consente di aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.

Riquadro del tempo

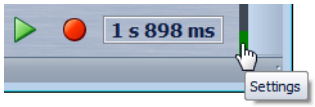
Consente di visualizzare il cursore di modifica o la posizione di riproduzione. Fare clic per selezionare un'altra unità di tempo.

Ripiega la barra

Consente di minimizzare la barra di trasporto. Per dispiegare di nuovo la barra di trasporto, fare clic sulla linea sottile in cui si trovava la barra di trasporto.

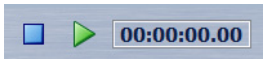
Impostazioni

Consente di aprire il menu di layout della barra di trasporto e di modificare le scorciatoie per la barra di trasporto. È anche possibile fare clic-destro sulla barra di trasporto per aprire questo menu.



Barra di trasporto nell'area di lavoro Podcast

Nell'area di lavoro Podcast, una barra di trasporto semplificata consente di riprodurre l'episodio del Podcast selezionato.



Pulsante Riproduci

Facendo clic sul pulsante Riproduci nella barra di trasporto viene avviata la riproduzione del file audio o del montaggio audio attivo dalla posizione del cursore di modifica.

Per avviare la riproduzione è anche possibile utilizzare la barra spaziatrice o il tasto Invio della tastiera. Se si preme la barra spaziatrice durante la riproduzione, quest'ultima si arresta, mentre se si preme Invio durante la riproduzione quest'ultima riprende dall'ultima posizione.

Quando il loop è attivo, la selezione dell'audio, se disponibile, viene riprodotta in loop. In caso contrario, la regione definita dai marker di loop, se disponibile, viene riprodotta in loop. Se non sono disponibili intervalli di selezione o marker di loop, viene riprodotto in loop l'intero file.

Il comando standard Riproduci non è influenzato dalle opzioni **Riproduci intervallo**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a punto di ancoraggio**.

Pulsante Arresta la riproduzione

Quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione**, sulla barra di trasporto o su [0] sul tastierino numerico, l'azione prodotta cambia a seconda della situazione corrente.

- Se si attiva **Arresta la riproduzione** in modalità di arresto, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file.
- Se non è presente alcuna selezione o se il cursore di modifica è posizionato a sinistra della selezione, esso viene spostato invece all'inizio del file.

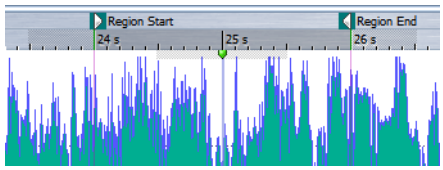
Riproduzione di intervalli audio

È possibile riprodurre degli intervalli audio utilizzando le opzioni **Intervalli** nella barra di trasporto.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, selezionare il tipo di intervallo che si desidera riprodurre.
2. Opzionale: attivare il pre-roll e/o il post-roll.
3. Posizionare il cursore di modifica all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre o creare un intervallo di selezione.

   L'intervallo selezionato e, se attivati, le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzati sul righello del tempo.



4. Per riprodurre l'intervallo selezionato, fare clic sul pulsante **Riproduci intervallo** sulla barra di trasporto o premere [F6].

RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo selezionato. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione. Quando la modalità **Loop** è attiva, il pre-roll viene utilizzato solo prima del primo loop e il post-roll solo dopo l'ultimo loop.

Riproduzione da o fino a un punto di ancoraggio

È possibile riprodurre l'audio da o fino a un punto di ancoraggio specificato utilizzando le opzioni **Punto di ancoraggio** nella barra di trasporto.

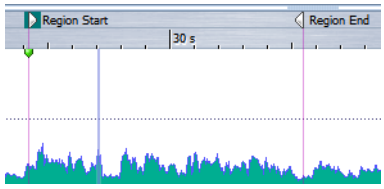
PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, selezionare un tipo di punto di ancoraggio

   Se non si è selezionato nulla e si utilizza il pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** il cursore di modifica è il punto di ancoraggio predefinito.

2. In base al tipo di punto di ancoraggio selezionato, posizionare il cursore di modifica nella finestra wave o di montaggio all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre.

   Ad esempio, se si è selezionato **Marker di inizio della regione**, fare clic sul punto all'interno dell'area della coppia di marker di regione da cui/fino a cui si desidera riprodurre. Il marker del punto di ancoraggio verde salta al punto di ancoraggio selezionato.

3. Opzionale: attivare il pre-roll e/o il post-roll.

4. Per riprodurre dal marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere [F7]. Per riprodurre fino al marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere [F8].

RISULTATO

La riproduzione viene eseguita dal/fino al punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

Informazioni sulle funzioni "Riproduci da un punto di ancoraggio" e "Riproduci fino a un punto di ancoraggio"

È possibile riprodurre l'audio da o fino a un punto di ancoraggio utilizzando le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** nella barra di trasporto. Queste funzioni di riproduzione si comportano in modo diverso a seconda delle impostazioni di pre-roll e di post-roll.

Riproduci da un punto di ancoraggio

- Se è selezionato il post-roll, la riproduzione inizia dalla posizione del punto di ancoraggio e termina dopo il tempo di post-roll. Se non è selezionato alcun post-roll, la riproduzione continua fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Se è selezionato il pre-roll, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll.
- Se sono selezionati il pre-roll e il post-roll, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll e termina dopo il punto di ancoraggio più il tempo di post-roll.
- Se è attivata la modalità loop, le impostazioni di pre-roll e post-roll vengono tenute in considerazione. In questo modo è possibile riprodurre un loop attorno alla posizione del cursore di modifica senza dover regolare ulteriori impostazioni.

Riproduci fino a un punto di ancoraggio

- La riproduzione inizia dal cursore e termina nel punto di ancoraggio selezionato. Se il cursore si trova oltre il punto di ancoraggio selezionato, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato. Se il pre-roll è attivo, viene tenuto in considerazione.
- Se è selezionato il pre-roll, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll, fino al punto di ancoraggio selezionato.
- Se non è stato selezionato alcun punto di ancoraggio, l'opzione **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** è disattivata.
- Le impostazioni del loop non producono alcun effetto.

Utilizzo della modalità di selezione automatica

È possibile utilizzare la modalità di selezione automatica in combinazione con le scorciatoie di riproduzione per riprodurre gli intervalli audio o i punti di ancoraggio senza dover utilizzare la barra di trasporto. Questo agevola il monitoraggio delle operazioni di modifica.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, attivare **Modalità selezione automatica**.
2. Nella finestra wave o in quella di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
   - Selezionare un intervallo.
   - Fare clic all'interno dell'area compresa tra una coppia di marker.
   - Fare clic su fade-in, fade-out o dissolvenza incrociata.
   - Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra wave/di montaggio.
   - Trascinare un marker.

   A seconda dell'azione, viene selezionato l'intervallo o il punto di ancoraggio più appropriato. Ad esempio, se si fa clic nell'area compresa tra una coppia di marker, questa regione viene selezionata come intervallo di riproduzione.

   Il righello del tempo visualizza l'intervallo o il punto di ancoraggio selezionato.

   NOTA

   In **Modalità selezione automatica** è ancora possibile modificare alcune opzioni relative agli intervalli o ai punti di ancoraggio nella barra di trasporto per riprodurre un intervallo/punto di ancoraggio diverso. Tuttavia, l'intervallo o il punto di ancoraggio verrà selezionato di nuovo appena si inizia a modificarlo nuovamente con il mouse.
3. Utilizzare le scorciatoie di riproduzione per avviare la riproduzione.
   - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere [F6].
   - Per riprodurre a partire da un punto di ancoraggio, premere [F7].
   - Per riprodurre fino a un punto di ancoraggio, premere [F8].

   È inoltre possibile utilizzare i pulsanti **Riproduci intervallo**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a punto di ancoraggio** nella barra di trasporto.

RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo di selezione oppure la riproduzione viene eseguita dal/fino al punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

NOTA

Un intervallo di selezione ha la priorità su qualsiasi altro intervallo. Per fare in modo che gli altri intervalli vengano selezionati automaticamente, deselezionare l'intervallo di selezione.

Utilizzo del Replay automatico in fase di editing

È possibile fare in modo che la riproduzione si riavvii automaticamente mentre si modifica l'audio con il mouse. Questo è utile, ad esempio, se si desidera monitorare la regolazione di un limite di selezione.

PROCEDIMENTO

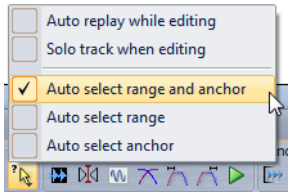
1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro sull'icona **Modalità selezione automatica** e attivare **Replay automatico in fase di editing**.
2. Nella finestra wave o di montaggio, creare un intervallo di selezione e tenere premuto il pulsante del mouse.
3. Avviare la riproduzione utilizzando una delle seguenti scorciatoie:
   - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere [F6].
   - Per riprodurre a partire da un punto di ancoraggio, premere [F7].
   - Per riprodurre fino a un punto di ancoraggio, premere [F8].
4. Trascinare il cursore verso destra o verso sinistra.

   L'intervallo di selezione viene regolato e riprodotto fino al punto in cui viene rilasciato il pulsante del mouse. Quando la riproduzione termina, viene riprodotto il nuovo intervallo di selezione.

Impostazioni della modalità di selezione automatica

È possibile scegliere se la modalità di selezione automatica deve selezionare solo intervalli, solo punti di ancoraggio o entrambi. Per utilizzare le impostazioni selezionate, attivare **Selezione automatica dell'intervallo e del punto di ancoraggio**.

Per aprire il menu relativo alle impostazioni della modalità di selezione automatica, fare clic-destro sull'icona **Selezione automatica dell'intervallo e del punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto ed effettuare la selezione.



Replay automatico in fase di editing

Se questa opzione è attiva, la riproduzione viene riavviata automaticamente quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica degli intervalli o dei punti di ancoraggio e quando si utilizzano delle scorciatoie per avviare la riproduzione . Questa opzione è utile, ad esempio, per trovare un loop.

Questa opzione funziona anche quando la modalità di selezione automatica non è attiva.

Riproduci la traccia in Solo durante l'editing

Se questa opzione è attiva, quando si tiene premuto il pulsante del mouse durante la modifica degli intervalli o dei punti di ancoraggio nella finestra di montaggio, la traccia viene messa in solo quando si riproduce tramite le scorciatoie per **Riproduci intervallo**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile soltanto nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Questa opzione funziona anche quando la modalità di selezione automatica non è attiva, perché è indipendente da quest'ultima.

Selezione automatica dell'intervallo e del punto di ancoraggio

Se questa opzione è attiva, gli intervalli e i punti di ancoraggio vengono selezionati automaticamente.

Selezione automatica dell'intervallo

Se questa opzione è attiva, gli intervalli vengono selezionati automaticamente.

Selezione automatica del punto di ancoraggio

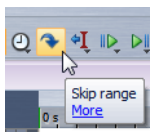
Se questa opzione è attiva, i punti di ancoraggio vengono selezionati automaticamente.

Salto di sezioni durante la riproduzione

Durante la riproduzione è possibile saltare automaticamente un intervallo audio selezionato. In questo modo, è possibile ascoltare come suonerebbe un determinato materiale con il taglio di alcune sezioni.

PROCEDIMENTO

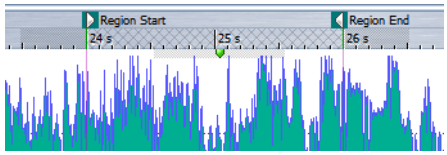
1. Nella barra di trasporto, attivare **Salta l'intervallo**.



2. Attivare **Esegui pre-roll** e **Esegui post-roll**.

3. Se si desidera utilizzare la funzione **Riproduci intervallo**, attivare una delle modalità **Intervalli**.
4. A seconda della modalità **Intervalli**, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Se è stato selezionato **Intervallo audio selezionato**, creare una selezione audio nella finestra wave.
   - Se è stata attivata l'opzione **Regione contrassegnata in cui si trova il cursore di modifica**, fare clic sulla sezione compresa tra una coppia di marker.

   L'intervallo audio che sarà saltato viene visualizzato sul righello del tempo assieme alle durate di pre-roll e post-roll.



5. Selezionare **Riproduci intervallo** o premere [F6].

RISULTATO

L'intervallo selezionato viene saltato durante la riproduzione.

È possibile utilizzare il preset di fabbrica per saltare delle selezioni durante la riproduzione. Attivare **Salta l'intervallo**, quindi creare una selezione audio e premere [Shift]-[F6].

NOTA

Questa modalità funziona anche con il pulsante **Riproduci** se è presente una selezione temporale o se sono stati impostati dei marker di esclusione di inizio e fine. In questo caso, le durate di pre-roll e post-roll vengono ignorate.

Informazioni sui loop

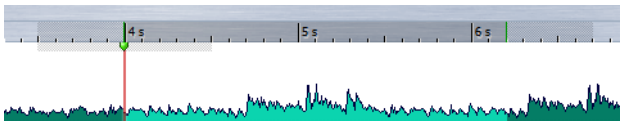
I punti di loop vengono aggiornati di continuo durante la riproduzione. Se si modifica l'inizio o la fine di un loop durante la riproduzione il loop cambia. In questo modo è possibile ascoltare dei punti di selezione per del materiale ritmico.

Se si crea il loop di una sezione nel montaggio audio, il loop viene riprodotto all'interno dei limiti dell'intervallo di selezione corrente. Questo intervallo di selezione può essere su qualsiasi traccia, persino vuota. La posizione verticale dell'intervallo di selezione non è rilevante ai fini della riproduzione del loop: soltanto la selezione sinistra e destra contano realmente.

Pre-roll e post-roll

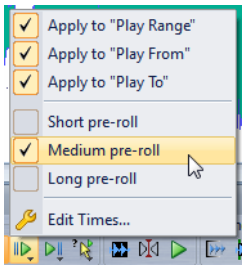
È possibile avviare la riproduzione poco prima di una specifica posizione (pre-roll) e arrestarla poco dopo un'altra posizione (post-roll). Questo consente, ad esempio, di avere un po' di contesto quando si sta ascoltando una clip.

La posizione può essere un punto di ancoraggio o l'inizio o la fine di un intervallo. Le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzate sul righello del tempo.



Per attivare pre-roll e/o post-roll, attivare i pulsanti **Utilizza Post-Roll** e **Utilizza Pre-Roll** nella barra del trasporto.

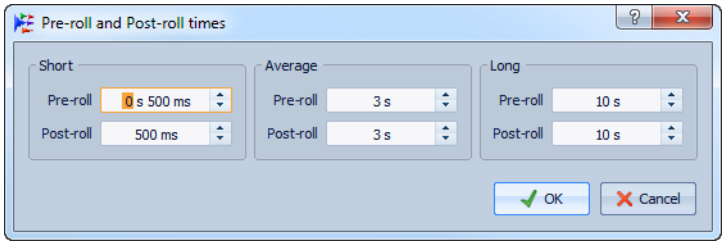
Quando si fa clic-destro sull'icona di pre-roll o di post-roll sulla barra di trasporto, è possibile selezionare una durata di pre-roll/post-roll. Qui è anche possibile selezionare a quale opzione di riproduzione si desidera applicare il pre-roll/post-roll, nonché aprire la finestra di dialogo **Modifica pre/post-roll**.



Finestra di dialogo Durata di pre-roll e post-roll

Questa finestra di dialogo consente di definire delle durate di pre-roll e post-roll brevi, medie e lunghe. Queste impostazioni sono globali per WaveLab Elements.

Nella finestra wave o in quella di montaggio, nella barra di trasporto, fare clic-destro sull'icona di pre-roll o post-roll e selezionare **Modifica pre/post-roll**.



Riproduzione di scorciatoie

Oltre ai pulsanti sulla barra di trasporto, sono presenti delle scorciatoie che possono essere utilizzate anche quando la finestra wave o di montaggio non è la finestra attiva.

Barra spaziatrice

Consente di avviare/arrestare la riproduzione.

0 sul tastierino numerico.

Consente di arrestare la riproduzione. Se il programma viene arrestato e si attiva di nuovo **Arresta la riproduzione**, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione** sulla barra di trasporto.

Invio

Consente di avviare la riproduzione. Se viene premuto durante la riproduzione, quest'ultima riprende dalla precedente posizione di avvio. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Stop** sulla barra di trasporto.

[F6]

Avvia la riproduzione dell'intervallo selezionato in base all'opzione selezionata nella sezione **Intervalli** della barra di trasporto.

[F7]

Avvia la riproduzione dal punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

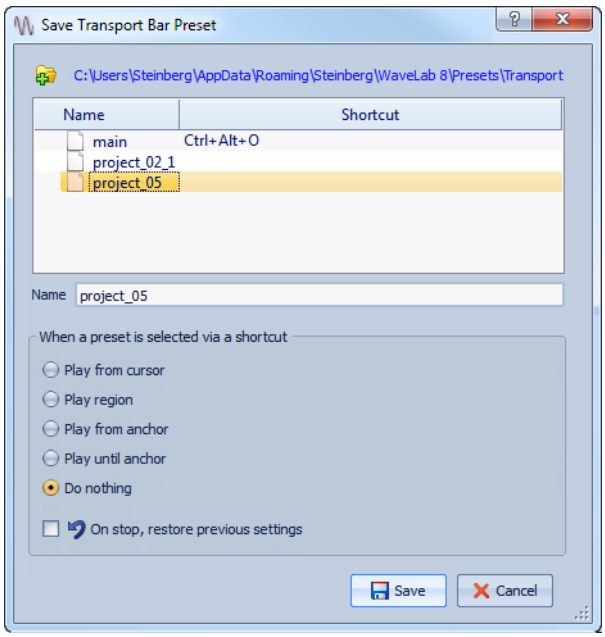
[F8]

Avvia la riproduzione fino al punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

Finestra di dialogo Salva un preset della barra di trasporto

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare la configurazione di una barra di trasporto come preset.

Nella barra di trasporto, fare clic sull'icona di preset e selezionare **Salva con nome**.



Nome del percorso

Consente di aprire la cartella radice del preset in Windows Explorer/Mac OS Finder. Qui è possibile creare delle sotto-cartelle per i preset.

Elenco di preset

Consente di visualizzare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare un nome per il preset.

Quando un preset viene selezionato tramite una scorciatoia

Questa opzione consente di assegnare un comando di riproduzione personalizzato a un collegamento. Ad esempio, è possibile impostare un collegamento per riprodurre un intervallo con un pre-roll/post-roll breve e un altro collegamento per riprodurre un intervallo senza pre-roll/post-roll.

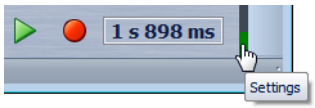
In fase di arresto, ripristina le impostazioni precedenti

Se questa opzione è attiva, le impostazioni vengono riportate allo stato in cui erano prima della riproduzione. Questo è utile per attivare un processo di riproduzione speciale e ritornare automaticamente alle impostazioni standard dopo la riproduzione.

Impostazioni della Barra di trasporto

Nel menu delle impostazioni della barra di trasporto, è possibile personalizzare la barra di trasporto. Questo è utile per ottimizzare la barre di trasporto in base allo spazio disponibile sullo schermo.

Per aprire il menu delle impostazioni, fare clic-destro sulla barra di trasporto o sul pulsante **Impostazioni** nella barra di trasporto.



Nascondi

Consente di nascondere la barra di trasporto. Per renderla visibile, selezionare **Area lavoro > Barre dei comandi > Barra di trasporto**.

Ripiega

Consente di minimizzare la barra di trasporto. Per dispiegare di nuovo la barra di trasporto, fare clic sulla linea sottile in cui si trovava la barra di trasporto.

Alto/Basso

Consente di allineare la barra di trasporto nella parte superiore/inferiore della finestra wave o di montaggio.

Pulsanti di trasporto grandi/Pulsanti di trasporto piccoli

Consente di regolare la dimensione dei pulsanti della barra di trasporto.

Allinea i pulsanti a sinistra/Allinea i pulsanti a destra/Centra i pulsanti

Consente di spostare i pulsanti della barra di trasporto nella posizione corrispondente.

Visualizza i tempi

Consente di visualizzare/nascondere il display del tempo.

Visualizza i pulsanti di riproduzione alternativi

Consente di visualizzare/nascondere i pulsanti di riproduzione alternativi nelle sezioni **Intervalli** e **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

Visualizza tutti i pulsanti degli intervalli e dei punti di ancoraggio

Consente di visualizzare/nascondere tutti i pulsanti **Intervalli** e **Punti di ancoraggio**. Se questa opzione non è attiva, è visibile soltanto un intervallo e un pulsante del punto di ancoraggio. È possibile accedere agli altri pulsanti tramite scorciatoie o facendo clic-destro su questo pulsante.

Visualizza il pulsante dei preset

Consente di visualizzare/nascondere il pulsante **Preset**.

Visualizza il pulsante Salta

Consente di visualizzare/nascondere il pulsante della **modalità Salta**.

Modifica le scorciatoie

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, nella quale è possibile modificare le scorciatoie per i comandi della barra di trasporto.

Riproduzione di un solo canale

Nell'area di lavoro File Audio, è possibile scegliere di riprodurre solo il canale sinistro o destro di un file audio.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni** e attivare/disattivare **Riproduci canale sinistro** e/o **Riproduci canale destro**.

Avvio della riproduzione dal righello

È possibile utilizzare il righello per saltare rapidamente a una posizione e avviare la riproduzione a partire da essa.

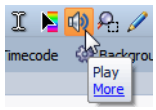
- Fare doppio-clic sul righello per avviare la riproduzione da quella posizione. La riproduzione continua finché non si fa clic su **Stop** o fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Per impostare una specifica posizione di riproduzione, fare clic sul righello durante la riproduzione. È anche possibile fare clic sui righelli dei tempi di un altro file audio o montaggio audio. Questo consente di passare velocemente dalla riproduzione di un file audio o di un montaggio audio all'altro.
- Per avviare la riproduzione dalla posizione di un marker, premere [Ctrl]/[Command] e fare doppio-clic su un marker.

Utilizzo dello strumento Riproduci

Questo strumento consente di riprodurre da qualsiasi posizione su uno o su entrambi i canali stereo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare lo strumento **Riproduci** dalla barra dei comandi **Modifica strumenti** o tenere premuto [Alt]/[Option].



2. Nella finestra wave, fare clic sulla posizione da cui si desidera avviare la riproduzione.

   La forma del cursore indica se viene riprodotto il canale sinistro (L), il canale destro (R) o entrambi.

RISULTATO

La riproduzione continua fino a che si tiene premuto il pulsante del mouse o fino al termine del file audio. Una volta che la riproduzione è giunta a termine, il cursore si sposta alla posizione di riproduzione di partenza.

Scrubbing della riproduzione

Lo scrubbing della riproduzione consente di trovare una determinata posizione in un file audio, riavviando la riproduzione ripetutamente ogni volta che si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo durante la riproduzione o si utilizza lo strumento **Riproduci**.

Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare lo strumento **Riproduci** dalla barra dei comandi **Modifica strumenti** o tenere premuto [Alt]/[Option].
2. Fare clic nella finestra wave o fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.

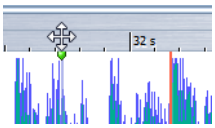
   Se si fa clic nella finestra wave, la riproduzione si avvia a partire dalla posizione su cui si è fatto clic. Se si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo, l'audio viene riprodotto dalla posizione del cursore di modifica e una piccola sezione viene riprodotta in loop una volta.

Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: nell'area di lavoro File Audio, attivare **Opzioni > Ferma dopo lo scrubbing della riproduzione** per arrestare la riproduzione dopo lo scrubbing.

   Il cursore di modifica torna alla posizione iniziale.
2. Avviare la riproduzione.
3. Fare clic sul righello del tempo e, tenendo il pulsante del mouse premuto, trascinare verso sinistra o verso destra.



4. Una volta eseguito lo scrubbing, rilasciare il pulsante del mouse.

Preferenze di Scrubbing della riproduzione

È possibile definire il comportamento dello strumento **Riproduci** nelle **Preferenze di modifica dei file audio**.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio > Modifica**.

- Se **Solo con lo strumento Riproduci** è attivo, lo scrubbing non è disponibile quando si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo durante la riproduzione.

- L'impostazione **Sensibilità** determina la lunghezza del loop audio che viene riprodotto una volta quando si fa clic e si trascina il cursore sul righello del tempo con lo strumento **Riproduci** attivo.

Scorrimento durante la riproduzione

È possibile specificare il tipo di scorrimento della visualizzazione in modalità **Riproduci**.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Visualizza > Scorrimento durante la riproduzione**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Vista immobile

Consente d disattivare lo scorrimento.

La vista segue il cursore

La vista si modifica in automatico in modo da mantenere il cursore di riproduzione visibile.

Scorri vista (parziale)

La vista scorre soltanto quando ciò è necessario per mantenere il cursore di riproduzione visibile.

Scorri vista (sempre)

La vista scorre in modo da mantenere centrato il cursore di riproduzione.

NOTA

Se si verificano dei dropout durante la riproduzione, non utilizzare le opzioni di riproduzione.

Informazioni sulla riproduzione nell'area di lavoro Montaggio Audio

La riproduzione nell'area di lavoro Montaggio Audio funziona come nell'area di lavoro File audio. Tuttavia è necessario considerare alcuni punti.

Tracce in mute e in solo

È possibile mettere in mute o in solo delle tracce in un montaggio audio utilizzando i rispettivi pulsanti nell'area di controllo della traccia.

- Quando una traccia è in mute, il pulsante mute è di colore giallo.
- Quando una traccia è in solo, il pulsante solo è di colore rosso.
- **Solo** può essere attivato soltanto per una traccia alla volta. Tuttavia, è possibile togliere il mute dalle altre tracce quando **Solo** è attivo se si desidera ascoltare una combinazione di tracce.

Riproduzione di singole clip

È possibile riprodurre una clip singola in una traccia. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

PROCEDIMENTO

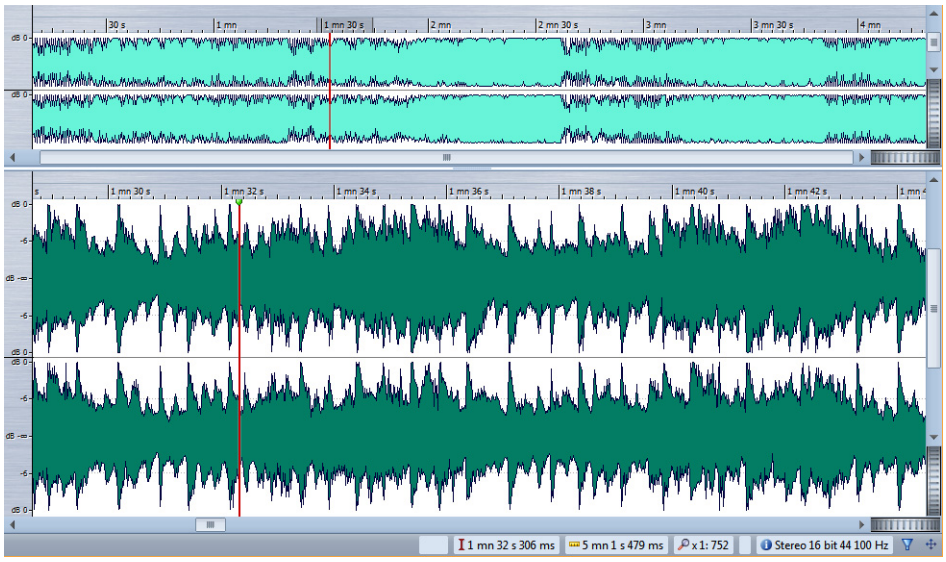
1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro sulla parte inferiore della clip che si desidera riprodurre.
2. Nel menu, selezionare una delle seguenti opzioni di riproduzione:
   - Per riprodurre la clip, selezionare **Riproduci la clip focalizzata**.
   - Per riprodurre la clip con il pre-roll, selezionare **Riproduci la clip focalizzata con pre-roll**.

Modifica del file audio

L'attività di modifica del file audio riguarda apertura, modifica e salvataggio dei file audio.

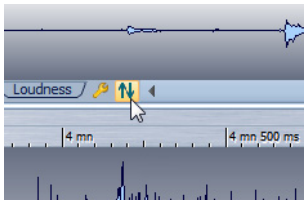
Finestra wave

La finestra wave consente di visualizzare graficamente i file audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare singoli file audio.



La finestra wave è composta da due viste. È possibile utilizzare una vista come panoramica per esplorare il progetto e l'altra come vista principale per la modifica.

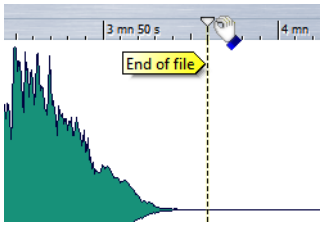
Le viste della forma d'onda possono essere sincronizzate in modo che mostrino la stessa porzione del file audio, facendo clic sul pulsante **Sincronizzazione con l'altra vista**.



Agganci magnetici nei file audio

Certe posizioni, come i bordi della selezione o i marker, possono essere definiti come magnetici. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è possibile posizionare accuratamente gli elementi.

Ad esempio, quando un marker viene spostato e viene avvicinato a uno degli agganci magnetici, il marker scatta in questa posizione. Viene visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.



Menu Agganci magnetici

In questo menu è possibile specificare quali posizioni dovrebbero essere magnetiche. Quando è attivata l'opzione **Scatta agli elementi magnetici**, gli elementi spostati scattano a queste posizioni.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Agganci magnetici**.

È possibile consentire agli elementi di agganciarsi alle seguenti posizioni:

Inizio/Fine del file

Gli elementi spostati scatteranno all'inizio/fine del file quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Contrassegni del righello dei tempi

Gli elementi spostati scattano alla griglia del righello dei tempi quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Marker

Gli elementi spostati scattano alle posizioni dei marker quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

Bordi della selezione

Gli elementi spostati scattano ai bordi della selezione quando vengono spostati vicino a queste posizioni.

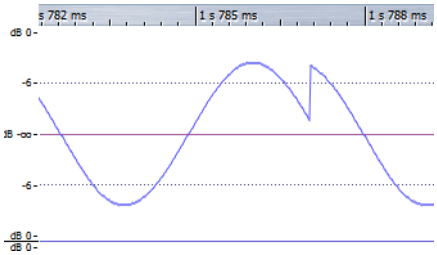
Cursore

Consente di impostare come magnetico il cursore di modifica quando viene spostato vicino a questa posizione.

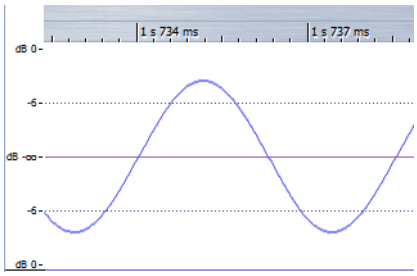
Punto di zero

Un punto di zero è un punto in cui la forma d'onda attraversa l'asse di livello zero.

Se si taglia una porzione wave e la si incolla in un altro punto, è spesso presente una discontinuità nel punto in cui due wave si uniscono. Questa discontinuità provoca un transiente nel wave, percepito come un click o un colpo nel suono.



Per evitare che questo accada, è necessario inserire la giunzione al punto di zero, in particolare se non si utilizzano dissolvenze incrociate.



Se si attiva **Opzioni > Aggancia selezione al punto di zero**, le selezioni eseguite vengono sempre regolate in modo da farle iniziare e terminare al punto di zero più vicino.

WaveLab Elements può automaticamente cercare punti di zero ed estendere la selezione verso l'esterno in modo da farla iniziare e terminare in corrispondenza di un punto di zero. In questo modo è più facile evitare click, pop e colpi.

Quando si eseguono operazioni di modifica, come taglia, incolla o trascinamento, assicurarsi che il materiale sia inserito a un punto di zero.

Impostazione dell'individuazione del punto di zero

È possibile consentire ai bordi della selezione di scattare automaticamente al punto di zero più vicino quando viene eseguita una selezione. Nella finestra di dialogo **Preferenze di modifica dei file audio**, è possibile specificare se consentire lo scatto a livelli di ingrandimento elevati e specificare l'intervallo di scansione per l'individuazione del punto di zero.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Aggancia selezione al punto di zero**.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio**.
3. Nella linguetta **Modifica**, compilare le opzioni in **Aggancia selezione al punto di zero**.
4. Fare clic su **OK**.

Spostamento della posizione del cursore al punto di zero più vicino

È possibile spostare automaticamente la posizione del cursore al punto di zero più vicino.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, posizionare il cursore sulla forma d'onda.
2. Selezionare **Vista > Sposta cursore a > Scatta posizione**.

Gestione di file nell'area di lavoro File Audio

Informazioni sulla gestione Mono/Stereo

WaveLab Elements è molto flessibile nella gestione dello stereo. È possibile eseguire tutte le operazioni di modifica in uno solo o entrambi i canali.

Formati file supportati

WaveLab Elements può aprire e salvare file audio in molti formati file.

Nella seguente tabella sono fornite informazioni di base sui formati:

Formato	Descrizione
Wave (.wav)	Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit, 20bit, 24bit e 32bit (a virgola mobile)
AIFF (.aif, .aiff, .snd)	Audio Interchange File Format, uno standard definito da Apple Computers Inc. Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit, 20bit e 24bit
MPEG-1 Layer 3 (.mp3)	Il formato di compressione audio più comune. Il vantaggio maggiore della compressione MPEG è quello della significativa riduzione della dimensione del file, a scapito tuttavia della qualità del suono. WaveLab Elements può aprire e salvare file in questo formato. **NOTE:** Quando si apre un file compresso MPEG in WaveLab Elements, il file viene convertito in un file wave temporaneo. Al momento del salvataggio, il file wave temporaneo viene nuovamente convertito in MP3.
MPEG-1 Layer 2 (.mp2, .mpa, .mpg, .mus)	MP2 (a volte definito "Musicam") è un formato di file comune nell'industria della trasmissione. Riguardo alle dimensioni del file, è equivalente ai file MP3.
Original Sound Quality (.osq)	Si tratta del formato audio compresso lossless proprietario di WaveLab Elements. Salvando i file in questo formato sarà possibile limitare la quantità di spazio su disco occupata senza compromettere la qualità audio.
Sound Designer II (.sd2)	Il formato file audio viene utilizzato dalle applicazioni Digidesign (come Pro Tools). Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit e 24bit

Formato	Descrizione
U-LAW (.ulaw, .vox)	Si tratta di una tecnica di compressione e codifica audio supportata da telefoni Windows e Internet, tramite risoluzione a 8bit. Il sistema telefonico degli Stati Uniti utilizza la codifica U-law per la digitalizzazione.
A-LAW (.alaw, .vox)	Si tratta di una tecnica di compressione e codifica audio per telefonia, con risoluzione a 8bit. Il sistema telefonico dell'Unione Europea utilizza la codifica A-law per la digitalizzazione.
Sun/Java (.snd, .au)	Si tratta di un formato file audio utilizzato su computer Sun e NeXT. Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 8bit, 16bit e 24bit
ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)	Si tratta di un formato utilizzato prevalentemente per videogiochi e applicazioni di telefonia. Offre un bit rate inferiore rispetto al formato PCM lineare e richiede quindi meno larghezza di banda/spazio di salvataggio.
Ogg Vorbis (.ogg)	Ogg Vorbis è un formato file compresso aperto, libero da brevetti e che consente di creare file audio molto piccoli, garantendo una qualità audio relativamente elevata.
Testo/Excel (.txt)	Si tratta di una rappresentazione testuale di una forma d'onda. Salvando un file audio come file di testo e aprendolo in un'applicazione di foglio elettronico come Excel, è possibile visualizzarlo in forma testuale, decimale e modificare i valori campione. Quando si apre un file di testo che rappresenta una forma d'onda in WaveLab Elements, questo viene decodificato e aperto come file audio. Tenere presente che questi file non sono in alcun modo compressi, quindi possono presentare dimensioni elevate. Quando si utilizzano file a 32 bit a virgola mobile, il formato .txt non è completamente lossless. Infatti non è possibile esprimere un valore a virgola mobile binario in forma numerica decimale senza perdita di precisione.
Windows Media Audio (.wma, .asf)	Formato compresso di Microsoft. WaveLab Elements consente di importare/esportare audio in questo formato (solo Windows). Per importare/esportare audio in formato surround WMA, Windows Media Player 9 o versioni successive deve essere installato sul sistema.
Ensoniq Paris (.paf)	Utilizzato dal sistema Ensoniq Paris™. Sono supportate le seguenti risoluzioni in bit: 16bit e 24bit
FLAC (.fla)	Free Lossless Audio Codec (FLAC) è un codec che consente di comprimere in maniera lossless l'audio digitale.
Formati Apple (.aac, .m4a, .mp4, .m4b, .caf, .3gp, .3g2, .caf)	Se Quicktime è installato nel sistema, questi formati sono disponibili (sola lettura e solo su sistemi MAC o Windows a 32 bit).

NOTA

Il tipo di file "$$$" è un formato file temporaneo di WaveLab Elements. In caso si riscontri un crash del computer, è possibile ripristinare parte del lavoro aprendo i file "$$$" vaganti sull'hard disk.

Informazioni su file a 20 bit, 24 bit e 32 bit a virgola mobile

Non è necessaria una scheda audio a 20 bit o 24 bit per approfittare del fatto che WaveLab Elements può gestire file audio a 20 bit e 24 bit. Qualsiasi modifica o processamento sui file è eseguito sempre a piena risoluzione (a 32 bit a virgola mobile), anche se tale risoluzione non è supportata dalla scheda.

Per la riproduzione, WaveLab Elements si adatta automaticamente alla scheda installata.

Creazione di un nuovo file audio

È possibile creare un file audio vuoto, ad esempio per assemblare materiale da altri file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Nuovo**.
2. Nella finestra di dialogo, specificare le proprietà audio e fare clic su **OK**.

Salvataggio di un file audio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per salvare un file audio che non è mai stato salvato, selezionare **File > Salva con nome**.
   - Per salvare un file audio già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
2. Nella finestra di dialogo **Salva file audio**, specificare un nome file e una posizione.

3. Configurare le opzioni disponibili:
   - Mantieni questo formato per la volta successiva
   - Salva copia
   - Apri il selettore dei file standard prima di questa finestra di dialogo
4. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio in un altro formato

È possibile modificare il formato del file, la frequenza di campionamento, la risoluzione in bit e lo stato stereo/mono durante il salvataggio.

PROCEDIMENTO

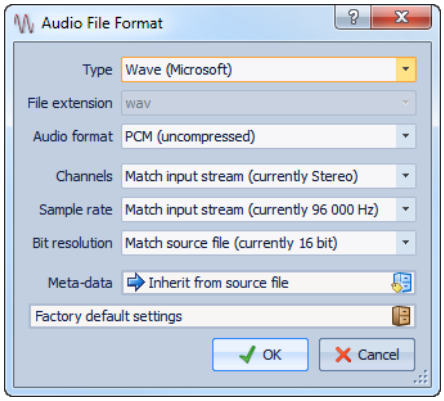
1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**.
2. Specificare la posizione e il nome del file.
3. Fare clic sul campo **Formato di uscita**.
4. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, impostare il formato del file e specificare le proprietà.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **Salva**.

RISULTATO Viene creato un nuovo file. L'operazione non influisce sul file originale.

Finestra di dialogo Formato file audio

In questa finestra di dialogo è possibile modificare le varie impostazioni dei file durante il salvataggio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome** e fare clic sul campo **Formato di uscita**. È possibile aprire questa finestra di dialogo da altre posizioni in WaveLab Elements.



Tipo

Consente di selezionare un tipo di file audio. Influisce sulle opzioni disponibili nel menu **Formato audio**.

Estensione file

Consente di selezionare un'estensione file compatibile con il tipo di file corrente.

Formato audio

Consente di selezionare un formato audio compatibile con il tipo di file corrente.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio per i file da creare. Per i montaggi audio multicanale, è possibile creare più file.

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento per il file audio. Se si modifica questa impostazione, viene avviata una conversione della frequenza di campionamento.

IMPORTANTE

Utilizzare solo per le conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, utilizzare il plug-in **Resample** per aggiungere un limiter e il dithering.

Risoluzione in bit

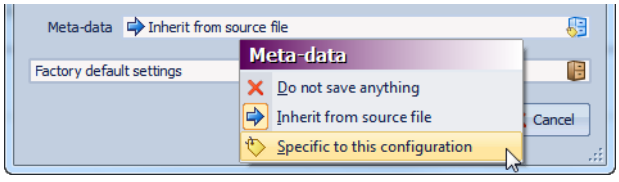
Consente di selezionare una risoluzione in bit per il file audio. Questa opzione è disponibile solo per certi tipi di file.

IMPORTANTE

La riduzione della risoluzione in bit è consigliata solo per conversioni semplici. Per ottenere risultati professionali, è consigliato aggiungere il dithering nella Sezione Master.

Meta-Dati

Consente di eseguire le configurazioni dei meta-dati salvate nel file. Questa opzione è disponibile solo per certi tipi di file.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Quando è selezionata l'opzione **Non salvare nulla**, i meta-dati non verranno salvati nel file.

- Quando è selezionata l'opzione **Eredita dal file sorgente**, vengono utilizzati i meta-dati del file sorgente. Se questa opzione è selezionata e i meta-dati sorgente sono vuoti, verranno utilizzati i meta-dati di default, se disponibili.
- Selezionando **Specifico per questa configurazione**, è possibile modificare i meta-dati o sostituirli con un preset dei meta-dati. Per modificare i meta-dati, aprire nuovamente il menu a tendina dei meta-dati e selezionare **Modifica**.

Informazioni sulla modifica del formato

Durante la modifica di frequenza di campionamento, risoluzione in bit e numero di canali di un file audio, vengono eseguite diverse operazioni.

Proprietà	Azione
Frequenza di campionamento	Se viene specificata una nuova frequenza di campionamento, viene eseguita una conversione della frequenza di campionamento.
Risoluzione in bit	Se viene specificata una diversa risoluzione in bit, il file è "troncato" a 8 bit o "riempito" fino a 24 bit. Se si sta eseguendo la conversione a una risoluzione in bit inferiore, è consigliato aggiungere effetti di dithering.
Mono/Stereo	Se il file viene convertito da mono a stereo, viene utilizzato lo stesso materiale in entrambi i canali. Se la conversione avviene da stereo a mono, viene creato un mix dei due canali.

- Se si desidera solo modificare la risoluzione in bit, è possibile farlo direttamente nella finestra di dialogo **Modifica > Proprietà audio**, quindi salvare il file audio.
- Per un mastering di alta qualità, è sconsigliato modificare la frequenza di campionamento e il numero di canali mediante la finestra di dialogo **Proprietà audio**; utilizzare invece i plug-in e le funzioni della Sezione Master.
- Per i formati file compressi disponibili (MP3, MP2, WMA e Ogg Vorbis) è possibile specificare diverse opzioni, come metodo di compressione e bit rate, nonché immettere etichette di testo per il file.

Salvataggio di un file OSQ

OSQ (Original Sound Quality) è un formato di compressione audio lossless, che può ridurre in maniera significativa le dimensioni del file audio senza influire sulla qualità audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**.
2. Specificare la posizione e il nome del file.
3. Fare clic sul campo **Formato di uscita**.
4. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, impostare il tipo su **Original Sound Quality (OSQ)** e specificare le proprietà.
5. Fare clic su **OK**.
6. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio di una selezione come file audio

È possibile salvare una selezione nel file audio attualmente aperto come nuovo file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave eseguire un intervallo di selezione.
2. Selezionare **File > Esporta > Intervallo di tempo selezionato**.
3. Specificare un nome file, una posizione e un formato di uscita.
4. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio del canale sinistro/destro come file audio

È possibile salvare individualmente ciascun canale in un file separato. Utilizzare questa opzione quando si è eseguita, ad esempio, la modifica di file dual-mono.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Canale sinistro** o **Canale destro**.
2. Specificare un nome file, una posizione e un formato di uscita.
3. Fare clic su **Salva**.

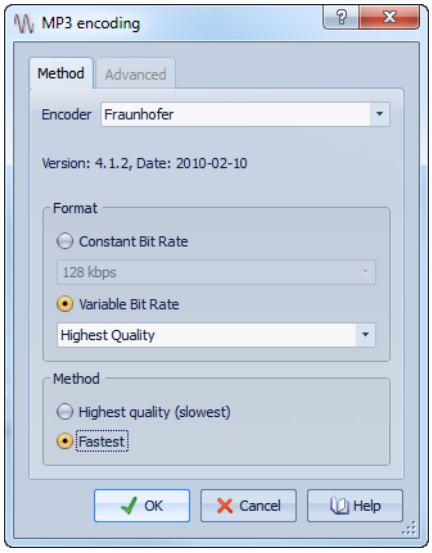
Codifica di file audio

L'audio può essere salvato in diversi formati. Il processo di conversione dell'audio in un altro formato è definito codifica. Durante il salvataggio di file audio, è possibile specificare varie opzioni di codifica per alcuni formati di file.

Finestra di dialogo codifica MP3

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MP3.

È possibile aprire la finestra di dialogo **Codifica MP3** da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **MPEG-1 Layer 3 (MP3)** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Encoder

Consente di selezionare l'encoder (**Fraunhofer** o **Lame**).

Bit rate variabile/costante

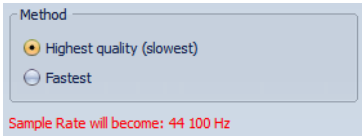
Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il rate viene modificato in base alla complessità del materiale audio.

Qualità ottima (più lenta)/Più veloce

Selezionare la qualità che si desidera ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

NOTA

Quando si seleziona **Qualità ottima (più lenta)**, viene imposta una determinata frequenza di campionamento per il file audio. In questo caso e se la frequenza di campionamento è diversa da quella di ingresso, viene visualizzato un messaggio.



Quando viene utilizzato l'encoder **Lame**, è possibile eseguire configurazioni aggiuntive nella linguetta **Avanzato**.

Consenti la codifica stereo dell'intensità

Consente di ridurre il bit rate, riorganizzando le informazioni di intensità tra i canali.

Specifica come "Registrazione Originale"

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

Crea frame lunghi

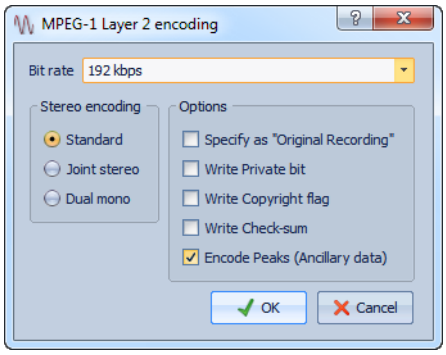
Consente di risparmiare spazio scrivendo un numero inferiore di intestazioni nel file (non compatibile con tutti i decoder).

Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

È possibile aprire la finestra di dialogo **Codifica MPEG-1 Layer 2** da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare

MPEG-1 Layer 2 come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Bit rate

Consente di selezionare il bit rate. Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

Codifica stereo - Standard

In questo modo, l'encoder non utilizza la correlazione tra canali. Tuttavia, l'encoder potrebbe prendere spazio da un canale facile da codificare e usarlo per un canale più complicato.

Codifica stereo - Joint stereo

In questa modalità, l'encoder può utilizzare la correlazione esistente tra i due canali per aumentare il rapporto qualità/spazio.

Codifica stereo - Dual mono

In questo modo, entrambi i canali sono codificati in modo indipendente. Tale modalità è consigliata per segnali con canali indipendenti.

Specifica come "Registrazione Originale"

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

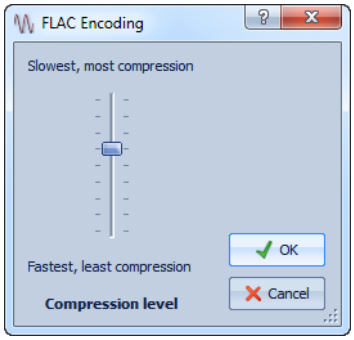
Codifica dei picchi (dati ausiliari)

È necessario attivare questa opzione per garantire la compatibilità con determinati sistemi, ad esempio DIGAS.

Finestra di dialogo Codifica FLAC

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio FLAC.

È possibile aprire la finestra di dialogo **Codifica FLAC** da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **FLAC** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



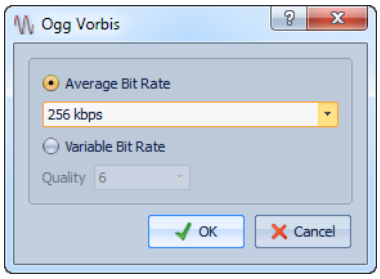
Livello della compressione

Consente di specificare il livello della compressione. Maggiore è la compressione, più lenta risulta la codifica.

Finestra di dialogo Ogg Vorbis

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Ogg Vorbis.

È possibile aprire la finestra di dialogo **Ogg Vorbis** da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **Ogg Vorbis** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Bit rate medio

Se questa opzione è attivata, il bit rate medio del file resta costante durante la codifica. Poiché la dimensione del file è proporzionale al tempo, ciò facilita l'individuazione di un determinato punto, ma può determinare una minore qualità rispetto all'opzione **Bit rate variabile**.

Bit rate variabile

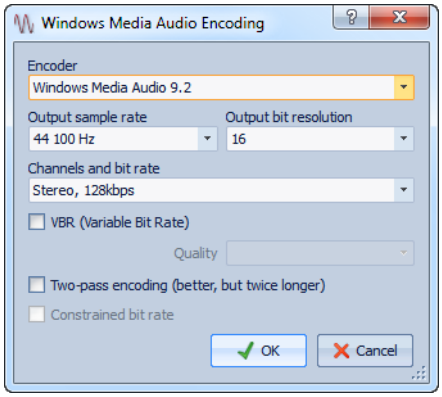
Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file risultante.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio

È possibile modificare le opzioni di codifica durante il salvataggio di un file audio Windows Media Audio (WMA). Questa finestra di dialogo è disponibile solo su sistemi Windows.

È possibile aprire la finestra di dialogo **Windows Media Audio** da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di uscita. Ad esempio, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**, fare clic sul campo **Formato di uscita**, selezionare **Windows Media Audio (WMA)** come tipo, fare clic sul campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.



Encoder

Consente di selezionare l'encoder.

Frequenza di campionamento in uscita

Consente di specificare la frequenza di campionamento in uscita del file codificato. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di uscita.

Risoluzione in bit in uscita

Consente di specificare la risoluzione in bit del file codificato. Questo parametro non è disponibile per tutti gli encoder.

Canali e bit rate

Gli elementi qui disponibili dipendono dal metodo di codifica selezionato e dalla frequenza di campionamento in uscita.

VBR (Bit Rate Variabile)

Se questa opzione è attivata, il bit rate del file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di uscita.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. Valori di qualità ridotti generano file più piccoli.

Codifica a due stadi (migliore, ma due volte più lenta)

Se questa opzione è attivata, viene aumentata la qualità di codifica, ma il processo risulta due volte più lento.

Bit rate forzato

Questa opzione è disponibile quando le opzioni di codifica a due fasi e VBR sono attivate. Viene utilizzata per mantenere i bit rate entro i limiti in modo tale da evitare picchi. È consigliata per alcuni supporti, come CD o DVD.

Creazione di un montaggio audio da un file audio

È possibile esportare i file audio in un montaggio audio, inclusi tutti i marker che sono stati impostati nel file audio.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera utilizzare un determinato intervallo di tempo del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Crea un montaggio audio a partire da un file attivo**.
3. Scegliere se esportare l'intero file o l'intervallo selezionato.
4. Opzionale: decidere se si desidera eseguire una delle seguenti operazioni sui marker:
   - **Trascrivi marker**
   - **Dividi ai marker di una regione generica**
5. Fare clic su **OK**.

Inserimento di file audio in un altro file audio

È possibile assemblare un file audio a partire da diversi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio in cui si desidera inserire un altro file audio.
2. Se si desidera inserire un file audio nella posizione del cursore di modifica, selezionare **Vista > Sposta cursore a > Scatta posizione**.

   Il cursore di modifica scatta al punto di zero più vicino. È così possibile evitare le discontinuità.
3. Selezionare **File > Importa** e scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Inserisci un file audio all'inizio**
   - **Inserisci un file audio alla fine**
   - **Inserisci un file audio alla posizione del cursore**

   Quando si seleziona **Inserisci un file audio alla posizione del cursore**, il file audio viene tagliato in corrispondenza della posizione di inserimento. La parte successiva al taglio viene spostata a destra.
4. Selezionare il file audio che si desidera inserire e fare clic su **Apri**.

Modifica delle selezioni in nuovi file

È possibile modificare le selezioni in nuovi file mediante trascinamento o utilizzando il menu **Modifica**.

Modifica delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Trascinare la selezione nella barra della linguetta di WaveLab Elements e rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Modifica delle selezioni in nuovi file mediante il menu

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Esattamente come è**.

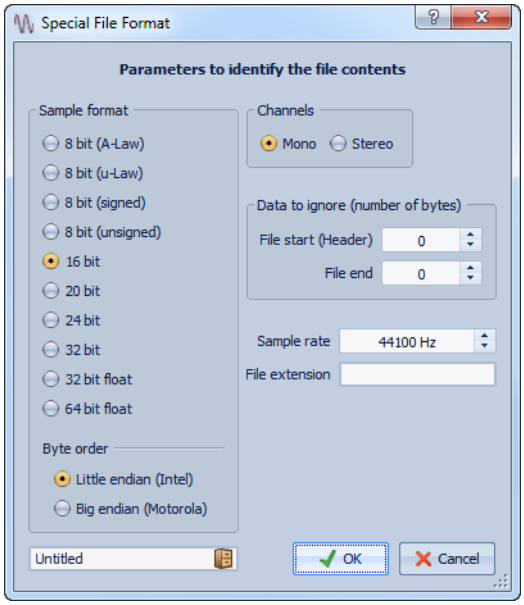
RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Finestra di dialogo Formato file speciale

Quando vengono aperti file tramite l'opzione **File audio sconosciuto**, è possibile specificare la modalità di interpretazione del formato file audio che si desidera aprire.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Importa > File audio sconosciuto**.



Formato dei campioni

Consente di specificare la rappresentazione binaria dei campioni nel file.

Ordine Byte

Consente di specificare l'ordine in cui i byte devono essere interpretati. Si applica solo a 16 bit o superiore.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio nel file audio.

Dati da ignorare (numero di byte)

Consente di specificare il numero di byte che WaveLab Elements deve ignorare all'inizio e alla fine del file audio.

Frequenza di campionamento

Consente di specificare la frequenza di campionamento del file audio.

Estensione file

Consente di specificare l'estensione del nome file di default per il file audio. Quando si apre il selettore dei file dopo la chiusura di questa finestra di dialogo, viene visualizzato solo il file con tale estensione.

Conversione da stereo a mono e da mono a stereo

È possibile convertire i file audio da mono a stereo e da stereo a mono. La conversione da un file mono a un file stereo produce un file audio contenente lo stesso materiale in entrambi i canali, ad esempio per l'ulteriore processamento in stereo reale.

Conversione di una selezione da stereo a mono mediante il menu

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione stereo nella finestra wave.
2. Selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per mixare i canali stereo sinistro e destro durante la conversione a stereo, selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Converti in Mono (Mix)**.
   - Per mixare il canale sinistro con l'inverso del canale destro durante la conversione a stereo, selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Converti in Mono (sottrai canale destro da canale sinistro)**. Nel wave mono risultante è contenuta la differenza tra i canali. Ad esempio, in questo modo è possibile verificare che un file wave sia realmente un file stereo e non un file mono convertito in formato stereo.

RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Conversione da stereo a mono durante il salvataggio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Salva con nome**.
2. Fare clic sul campo **Formato di uscita**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo **Formato file audio**.
3. Nel menu **Canali**, selezionare una delle impostazioni mono.

   Ad esempio, selezionando Mono (Mix -3 dB), il file audio risultante viene attenuato di 3 dB. Il mixaggio di due canali in mono può produrre clipping. È possibile utilizzare queste due impostazioni per risolvere il problema.
4. Fare clic su **OK**.
5. Fare clic su **Salva**.

Conversione di una selezione da mono a stereo

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione mono nella finestra wave.
2. Selezionare **Modifica > Copia selezione in una nuova finestra > Converti in Stereo**.

RISULTATO

La selezione viene visualizzata in una nuova finestra stereo.

Inversione di canali in un file stereo

È possibile spostare l'audio dal canale sinistro a quello destro e viceversa.

- Per invertire i canali dell'intero file audio nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Inverti i canali stereo**.
- Per invertire solo un intervallo selezionato del file audio, eseguire un intervallo di selezione nella finestra wave e selezionare **Modifica > Inverti i canali stereo**.

Operazioni speciali della funzione incolla

Nel menu **Incolla speciale**, sono disponibili opzioni aggiuntive per la funzione incolla.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Incolla speciale**.

Sovrascrivi

Consente di sovrascrivere i dati nel file di destinazione invece di spostarli per liberare spazio per l'audio inserito. La quantità sovrascritta varia a seconda della selezione nel file di destinazione:

- Se non è presente alcuna selezione nel file di destinazione, viene sovrascritta una sezione con la stessa lunghezza della selezione da incollare.
- Se è presente una selezione nel file di destinazione, la selezione da incollare sostituisce tale selezione.

Aggiungi in fondo

Consente di aggiungere l'audio da incollare dopo la fine del file.

Aggiungi all'inizio

Consente di aggiungere l'audio da incollare prima dell'inizio del file.

Copie multiple

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale inserire il numero di copie che si desidera creare.

Mixa

Consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore.

- Quando viene selezionata l'opzione **Mixa**, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno per l'audio negli appunti e nella destinazione.
- Tutti i dati negli appunti sono sempre mixati, indipendentemente dalla lunghezza della selezione.

Spostamento dell'audio

È possibile riorganizzare l'ordine dell'audio in un file mediante le funzioni di trascinamento, taglia e incolla.

Spostamento dell'audio mediante trascinamento

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Fare clic nella parte centrale della selezione.
3. Trascinare in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra wave.
4. Rilasciare il pulsante del mouse.

Spostamento dell'audio mediante taglia e incolla

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
   - Selezionare **Modifica > Taglia**.
   - Premere [Ctrl]/[Command]-[X].
   - Trascinare la selezione nell'icona **Taglia**.
3. Selezionare la modalità desiderata per l'inserimento della selezione:
   - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
   - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
4. Selezionare **Modifica > Incolla** o premere [Ctrl]/[Command]-[V].

RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

NOTA

Per annullare totalmente uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incolla nella finestra di destinazione, quindi annullare il taglio nella finestra di origine.

Spostamento dell'audio mediante spinta

È possibile utilizzare gli strumenti Spingi verso sinistra/destra per spostare l'audio in piccoli passaggi all'interno di un file.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. A seconda se si desidera spingere la selezione verso sinistra o verso destra, selezionare uno dei seguenti strumenti:
   - Selezionare **Modifica > Strumenti > Spingi verso sinistra** o fare clic sull'icona **Spingi verso sinistra** nella toolbar.
   - Selezionare **Modifica > Strumenti > Spingi verso destra** o fare clic sull'icona **Spingi verso destra** nella toolbar.
3. Fare clic sulla selezione.

   Premendo [Shift], è possibile passare dalla spinta verso sinistra a quella verso destra e viceversa.
4. Per uscire dalla modalità dello strumento spinta, fare clic ovunque all'esterno della selezione.

RISULTATO

L'audio viene spostato di un pixel. L'esatto formato dell'operazione dipende dalla grandezza dell'ingrandimento. Ad esempio, se nella barra di stato viene visualizzato **x1:256**, la selezione viene spostata di 256 campioni. L'audio in tale posizione viene sovrascritto dalla sezione spostata.

Copia dell'audio

È possibile copiare sezioni dell'audio all'interno dello stesso file o tra vari file audio.

Gestione stereo/mono

Stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue il trascinamento tra file:

Sezione trascinata	Wave rilasciato	Azione
Stereo	Stereo	L'audio trascinato è sempre inserito in entrambi i canali.
Stereo	Mono	Viene inserito solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato dipende solo dalla posizione di rilascio verticale. L'azione è indicata dalla forma del cursore. È possibile inserire la selezione in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

Stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue l'operazione di copia e incolla dei file:

Sezione copiata	Wave incollato	Azione
Stereo	Stereo	Se il cursore wave si estende in entrambi i canali del file di destinazione, il materiale viene inserito in entrambi i canali.
Stereo	Stereo	Se il cursore wave si trova solo in un canale, l'audio viene incollato unicamente in quel canale. È possibile incollare l'audio del canale sinistro in quello destro e viceversa.
Stereo	Mono	Viene incollato solo il canale sinistro.
Mono	Stereo	Il risultato varia in base alla presenza del cursore wave in un canale o in entrambi. È possibile incollare l'audio in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali.

Conflitti della frequenza di campionamento

Se si copia o sposta l'audio da una finestra a un'altra e le frequenze di campionamento dei due file non corrispondono, il suono copiato/spostato viene riprodotto a un'altezza non corretta (velocità). Il programma segnala che tale problema sta per verificarsi.

Il mixaggio delle frequenze di campionamento può essere utilizzato come effetto, ma molto spesso non è il risultato che si desidera ottenere. Vi sono due modi per aggirare il problema:

- Convertire la frequenza di campionamento del file sorgente alla stessa frequenza del file di destinazione prima dell'editing.
- Convertire la frequenza di campionamento del file di destinazione alla stessa frequenza del file sorgente prima dell'aggiunta dell'audio.

Copia dell'audio mediante la funzione di copia e incolla

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
   - Selezionare **Modifica > Copia**.
   - Premere [Ctrl]/[Command]-[C].
   - Trascinare la selezione nell'icona **Copia**.
3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
   - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
   - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
4. Selezionare **Modifica > Incolla** o premere [Ctrl]/[Command]-[V].

Copia dell'audio mediante trascinamento

PREREQUISITI

Decidere se si desidera utilizzare **Aggancia selezione al punto di zero**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. Fare clic al centro della selezione e trascinarla in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra wave.
3. Rilasciare il pulsante del mouse.

RISULTATO

La selezione viene inserita nel punto indicato. L'audio che originariamente iniziava in questo punto viene spostato a destra.

Informazioni relative al file audio attivo

È possibile aprire una finestra di dialogo che mostra nome, posizione del file, dimensione, data e formato file del file audio attivo.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Speciale > Informazioni**.

Modifica delle proprietà audio

È possibile modificare la precisione di campionamento e la frequenza di campionamento dichiarata dei file audio.

La modifica di questi valori non processa in alcun modo il file audio (a differenza dell'utilizzo di **Salva con nome**). Tuttavia, vengono applicate le seguenti regole:

- Se si modifica la frequenza di campionamento, il file viene riprodotto a una nuova altezza.
- Se si modifica la risoluzione in bit, il file viene convertito nella nuova risoluzione al successivo salvataggio.

NOTA

Non è possibile annullare questa operazione. Se il salvataggio viene eseguito a una risoluzione in bit inferiore, il file viene convertito in maniera permanente.

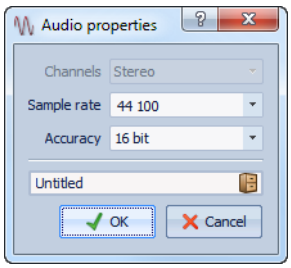
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire un file audio.
2. Selezionare **Modifica > Proprietà audio**.
3. Specificare una nuova **Frequenza di campionamento** e/o **Precisione**.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Proprietà audio

In questa finestra di dialogo vengono indicate le proprietà audio del file audio attivo. Consente di modificare il numero di campioni audio per secondo (frequenza di campionamento) e la precisione dei campioni nel flusso audio (bit rate).

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Proprietà audio**.



Canali

Il numero di canali audio (mono/stereo).

Frequenza di campionamento

Il numero di campioni audio per secondo.

Precisione

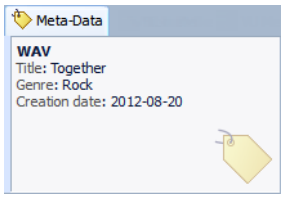
La precisione dei campioni nel flusso audio.

Meta-Dati

I meta-dati sono costituiti da attributi che descrivono i contenuti audio, ad esempio il titolo della traccia, l'autore e la data di registrazione della traccia. A seconda del formato del file audio selezionato, questi dati variano.

All'apertura di un file audio o di un montaggio audio, vengono caricati i meta-dati trovati nel file. È inoltre possibile creare diversi preset meta-dati per file audio e montaggi audio. Quando viene creato un nuovo file da un modello, tale file può ereditare i meta-dati dal preset, se disponibile.

Nella finestra **Meta-dati** viene visualizzata un'anteprima dei meta-dati. Per visualizzare i meta-dati completi del file e modificarli, selezionare **Modifica > Meta-dati** o fare clic sul pulsante **Modifica** nella finestra **Meta-dati**.



I meta-dati non possono essere salvati in tutti i formati file. A seconda del formato file di uscita, sarà possibile salvare tutti i meta-dati o solo una parte di essi nel file audio. I seguenti formati file possono contenere meta-dati:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac

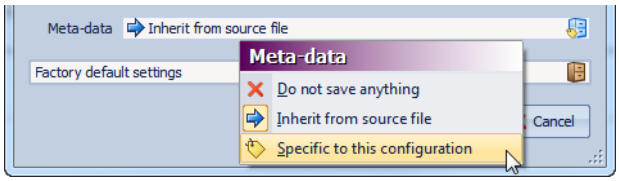
Per MP3, sono disponibili i seguenti tipi di meta-dati:

- ID3 v1 e ID3 v2, compreso supporto immagini

Per WAV, sono disponibili i seguenti tipi di meta-dati:

- RIFF
- BWF
- CART (standard AES, dedicato alle esigenze di trasmissione)
- ID3 v2, compreso supporto immagini

Durante il salvataggio o la registrazione di un file audio nella finestra di dialogo **Formato file audio**, è possibile specificare se non utilizzare affatto i meta-dati, ereditare i meta-dati dal file sorgente o modificare i meta-dati del file.



È possibile inserire manualmente i meta-dati o generarli automaticamente.

Possono essere generate automaticamente le seguenti opzioni:

- Marker di tempo (CART)
- USID (BWF, linguetta **Basi**)

(*) Queste opzioni avviano l'esecuzione di un'analisi del file durante la scrittura dello stesso, rallentando il processo di scrittura del file.

WaveLab Elements include diversi preset di meta-dati. Sono utilizzati come esempi e possono essere personalizzati a seconda delle esigenze. È possibile caricare preset di meta-dati dal menu a tendina **Preset dei meta-dati** nella finestra di dialogo **Formato file audio** o dalla finestra di dialogo **Meta-dati**.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Formato file audio" a pag. 112

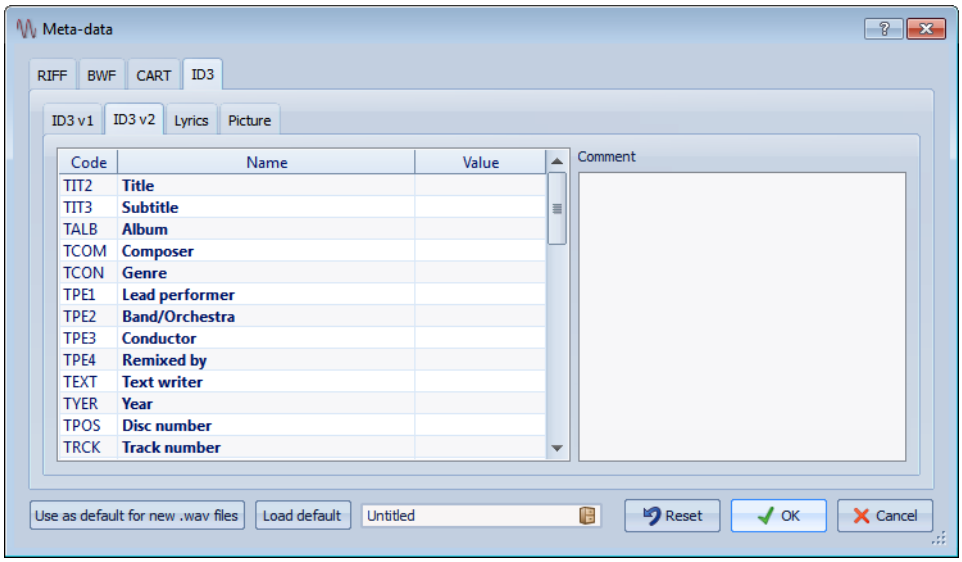
Finestra di dialogo Meta-Dati

Questa finestra di dialogo consente di definire i meta-dati da incorporare nel file audio.

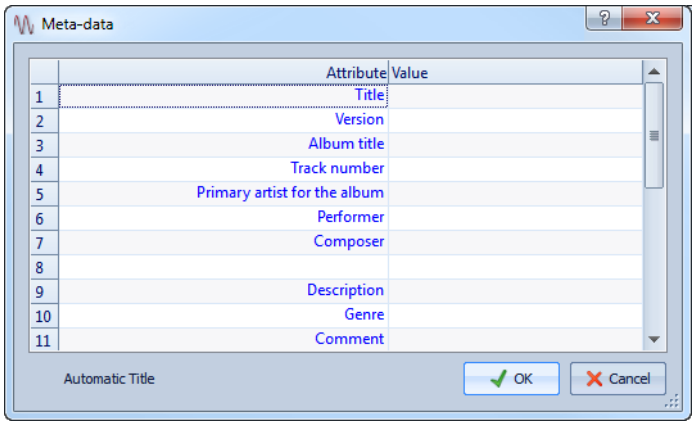
Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Meta-dati**. A seconda dell'area di lavoro, i meta-dati vengono gestiti diversamente.

All'apertura della finestra di dialogo **Meta-dati** nell'area di lavoro File Audio, è possibile modificare i meta-dati salvati nel file audio. Tali meta-dati vengono salvati su disco successivamente.

Quando viene visualizzata la finestra di dialogo **Meta-dati** nell'area di lavoro Montaggio Audio, è possibile modificare i meta-dati per i file audio durante la renderizzazione del montaggio audio. Se si renderizza in formati WAV o MP3, i meta-dati verranno associati a questi file.



Finestra di dialogo Meta-dati per un file WAV



Finestra di dialogo Meta-dati per un file WMA

Preset dei meta-dati

Nella finestra di dialogo **Meta-dati**, è possibile salvare i preset dei meta-dati e applicare tali preset ad altri file. È possibile applicare i preset dei meta-dati ai file WAV e MP3.

L'opzione **Utilizza come valore di default per i nuovi file .wav** consente di definire un set di meta-dati di default.

Quando si crea un nuovo file e non vengono aggiunti meta-dati, i meta-dati di default sono applicati al file durante il salvataggio. Ad esempio, è possibile salvare o registrare file WAV con meta-dati BWF e aggiungere automaticamente un identificatore unico del materiale.

Per modificare il preset dei meta-dati di default, selezionare **Carica i valori di default** e modificare il preset.

Informazioni su CART e marker

WaveLab Elements legge i marker CART, se presenti, e li fonde con i marker esistenti del file.

Lo standard CART può contenere fino a 8 marker. WaveLab Elements li salva se i relativi nomi seguono lo standard CART.

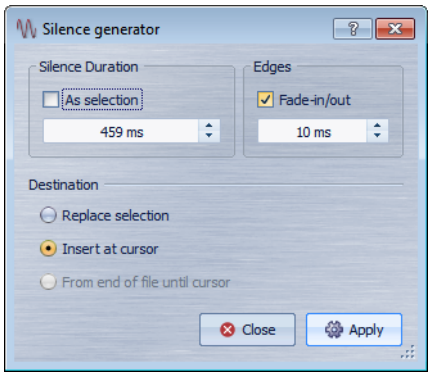
Quando l'opzione **Genera dei marker di tempo** è attivata nella linguetta **CART** della finestra di dialogo **Meta-dati**, i marker vengono generati se almeno un campo testo CART presenta contenuto. In caso contrario, non è previsto l'utilizzo dei dati CART.

Durante la renderizzazione di un file, l'opzione di renderizzazione **Copia marker** deve essere attivata nella finestra di dialogo **Renderizza**.

Finestra di dialogo Generatore di silenzio

Questa finestra di dialogo consente di inserire silenzio o rumore di fondo in un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Silenzio (avanzato)**.



Durata del silenzio - Come selezione

Consente di utilizzare la durata della selezione audio attiva come durata della sezione silenziosa. Specificare la durata della sezione silenziosa nel campo valore seguente.

Bordi - Fade-in/out

Consente di eseguire una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della sezione silenziosa per transizioni più uniformi. Specificare la durata della dissolvenza nel campo valore seguente.

Destinazione - Sostituisci selezione

Consente di sostituire la selezione audio corrente con la sezione silenziosa.

Destinazione - Inserisci al cursore

Consente di inserire la sezione silenziosa alla posizione del cursore.

Destinazione - Dalla fine del file fino al cursore

Consente di estendere il file audio con silenzio fino alla posizione del cursore. Attivando questa opzione viene inoltre definita la durata del silenzio e ignorata l'impostazione **Durata del silenzio**.

Sostituzione di una selezione con silenzio

È possibile sostituire una sezione di un file audio con silenzio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. Selezionare **Modifica > Silenzio (avanzato)**.
3. Impostare la durata del silenzio su **Come selezione** e la destinazione su **Sostituisci selezione**.
4. Fare clic su **Applica**.

Inserimento silenzio

È possibile inserire una lunghezza specifica di silenzio in qualsiasi posizione del file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, impostare il cursore nel punto in cui si desidera avviare il silenzio inserito.
2. Selezionare **Modifica > Silenzio (avanzato)**.

3. Disattivare **Come selezione** e specificare la lunghezza.
4. Impostare la destinazione su **Inserisci al cursore**.
5. Fare clic su **Applica**.

Mute rapido di una selezione

La funzione **Mute rapido** sostituisce la selezione con silenzio vero, senza necessità di scrivere alcun campione nel supporto.

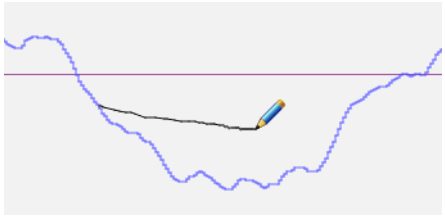
PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione e scegliere**Modifica > Mute rapido**.

Restauro delle forme d'onda con lo strumento penna

Lo strumento penna consente di ridisegnare la forma d'onda direttamente nella finestra wave. Può essere utilizzato per riparare rapidamente gli errori della forma d'onda.

Lo strumento penna può essere utilizzato se la risoluzione dell'ingrandimento è impostata su 1:8 (un pixel sullo schermo equivale a 8 campioni) o superiore.



- Per ridisegnare la forma d'onda, selezionare lo strumento Penna, fare clic nella forma d'onda e disegnare la nuova forma d'onda.
- Per ridisegnare la forma d'onda di entrambi i canali nello stesso momento, premere [Shift] durante il processo di disegno.

Analisi audio

WaveLab Elements offre una serie completa di strumenti per l'analisi dell'audio e il rilevamento di qualsiasi errore.

Ad esempio, è possibile utilizzare una suite di indicatori audio o l'opzione di Analisi delle frequenze in 3D. Sono disponibili numerosi strumenti per supportare la rilevazione di errori o anomalie in qualsiasi campione audio.

Analisi globale

In WaveLab Elements è possibile eseguire analisi avanzate sull'audio per identificare aree con proprietà specificate. In questo modo, è possibile individuare aree problematiche come discontinuità o campioni contenenti clipping. È inoltre possibile verificare informazioni generali, come l'altezza di un suono.

Quando si analizza una sezione di un file audio, WaveLab Elements esegue la scansione della sezione o del file audio ed estrae le informazioni visualizzate nella finestra di dialogo. WaveLab Elements contrassegna inoltre le sezioni del file che presentano caratteristiche specifiche, ad esempio, sezioni molto potenti o quasi silenziose. È quindi possibile navigare tra i vari punti, impostare marker o eseguire l'ingrandimento dei marker. Nella maggior parte delle linguette, sono presenti impostazioni che determinano esattamente la modalità di esecuzione dell'analisi. Ciascuna linguetta si riferisce a una particolare area di analisi.

È possibile eseguire l'analisi globale nella finestra di dialogo **Analisi globale**. In questa finestra di dialogo sono disponibili le seguenti linguette che forniscono diversi tipi di analisi:

- La linguetta **Picchi** consente di individuare campioni individuali con valori molto elevati.
- La linguetta **Volume** consente di trovare sezioni con intensità elevata.

- La linguetta **Altezza** consente di trovare l'altezza esatta di un suono o di una sezione.
- La linguetta **Extra** fornisce informazioni su DC offset e risoluzione in bit significativa.
- La linguetta **Errori** consente di individuare le discontinuità e le sezioni in cui è stato inserito il clipping dell'audio.

La maggior parte dei tipi di analisi fornisce un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti "hot point".

Apertura della finestra di dialogo Analisi globale

La finestra di dialogo **Analisi globale** fornisce diverse opzioni di analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare un intervallo nel file audio che si desidera processare.

   Se si desidera analizzare l'intero file, premere [Ctrl]/[Command]-A. Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella finestra di dialogo **Preferenze di modifica dei file audio**, viene automaticamente processato l'intero file, sempre che non sia stata eseguita alcuna selezione.
2. Selezionare **Analisi > Analisi globale**.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio" a pag. 353

Scelta del tipo di analisi

È possibile eseguire diversi tipi di analisi. Ognuno di essi prevede una certa durata, quindi è necessario assicurarsi che nell'analisi siano inclusi solo i tipi necessari.

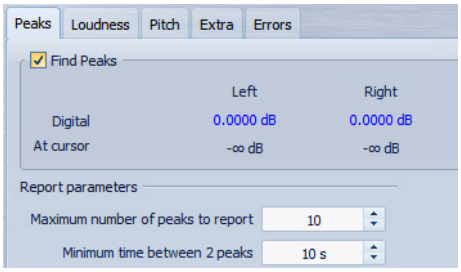
Selezionare i tipi di analisi attivandoli nelle linguette corrispondenti.

- Per includere l'analisi Picchi, attivare **Trova picchi**.
- Per includere l'analisi Volume, attivare **Analizza il volume**.
- Per includere l'analisi Altezza, attivare **Individua l'altezza media**.
- Per includere l'analisi Extra, attivare **Individua DC Offset**.
- Per includere l'analisi Errori, attivare **Trova le discontinuità potenziali** e **Trova i campioni contenenti clipping**.

Analisi globale - linguetta Picchi

Tale linguetta viene utilizzata per individuare valori di picco digitali nell'audio, ovvero singoli campioni con valori molto elevati.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta **Picchi**.



Trova picchi

Consente di attivare l'analisi dei picchi.

Digitale

Consente di visualizzare il picco maggiore nella sezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di picchi individuati nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo. È possibile utilizzare gli hot point per spostare il cursore tra i picchi.

Al cursore

Consente di visualizzare il livello alla posizione del cursore file audio corrente al momento dell'analisi.

Numero massimo di picchi da segnalare

Consente di limitare il numero di picchi segnalati. Ad esempio, con il valore "1" verrà segnalato solamente il picco più elevato.

Tempo minimo tra 2 picchi

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a "1 s", si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Risultati dell'analisi

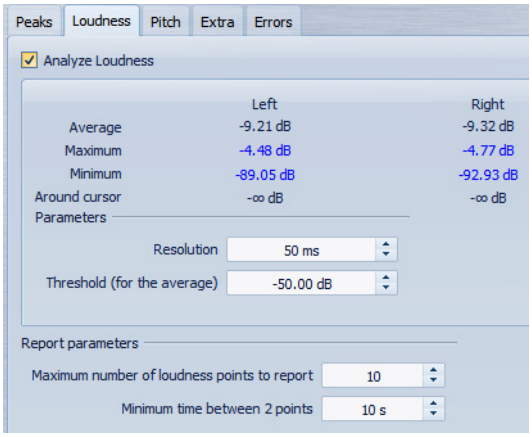
Nei campi **Trova picchi** vengono visualizzati il picco più elevato all'interno della sezione analizzata e il livello del campione alla posizione del cursore wave al momento dell'analisi.

Analisi globale - linguetta Volume

Questa linguetta viene utilizzata per trovare sezioni che l'utente percepisce con volume maggiore o minore. Per trovare sezioni con volume significativo, è necessario osservare una sezione audio di una certa lunghezza.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta **Volume**.

Impostazioni volume



Analizza il volume

Consente di attivare l'analisi del volume RMS.

Media

Consente di visualizzare il volume globale della selezione analizzata.

Massimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con volume più alto nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni con volume alto individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Minimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con volume più basso nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di sezioni a volume basso individuate nella selezione, nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

Intorno al cursore

Consente di visualizzare il volume nella posizione del cursore del file audio al momento dell'analisi.

Risoluzione

La lunghezza dell'audio da misurare e di cui trovare la media. Se tale valore viene ridotto, verranno rilevati brevi passaggi di audio forte/debole. Se viene aumentato, il suono dovrà essere forte/debole per un periodo maggiore per poter diventare un hot point.

Soglia (per la media)

Consente di garantire che il valore medio sia calcolato correttamente per registrazioni con pause. Il valore qui impostato determina una soglia sotto la quale tutto l'audio individuato viene considerato silenzio e quindi escluso dal calcolo del valore medio.

Numero massimo di punti di volume da riportare

Consente di limitare il numero di hot point riportati. Vengono riportati solo i punti maggiori. Ad esempio, impostando un valore pari a "1", verrà riportata solamente la sezione a volume più elevato o una delle sezioni con lo stesso valore più alto.

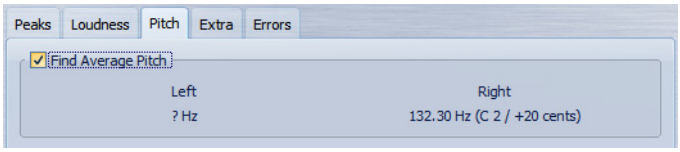
Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a "1 s", si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Analisi globale - linguetta Altezza

Tramite questa linguetta è possibile individuare l'altezza media di una sezione audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta **Altezza**.



È possibile utilizzare questa linguetta per ottenere le informazioni relative al pitch shifting (trasposizione dell'altezza), ad esempio per regolare un suono con un altro. La visualizzazione mostra l'altezza per ciascun canale, in Hertz (Hz) e come semitoni e centesimi (centesimi di un semitono). Poiché viene visualizzato il valore globale dell'intera sezione analizzata, i controlli hot point nella sezione inferiore della finestra di dialogo non sono utilizzati in questa linguetta.

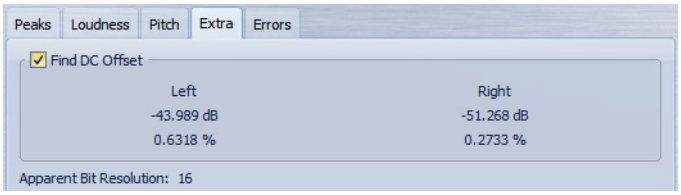
Linee guida di utilizzo per la linguetta Altezza:

- Il risultato corrisponde a un valore medio per l'intera selezione.
- Il metodo funziona solo con materiale monofonico, non su accordi o armonie.
- L'algoritmo presuppone che la sezione analizzata disponga di un'altezza sufficientemente stabile.
- Il materiale deve essere relativamente ben isolato da altri suoni.
- È preferibile analizzare la porzione di sustain di un suono piuttosto che l'attacco. L'altezza non è solitamente "stabile" nel corso dell'attacco.
- Alcuni suoni sintetici possono avere un fondamentale (primo armonico) debole, disturbando così l'algoritmo.

Analisi globale - linguetta Extra

In tale linguetta viene visualizzato il DC offset della sezione analizzata e la **Risoluzione in bit apparente**.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** e selezionare la linguetta **Extra**.



L'opzione **Risoluzione in bit apparente** tenta di rilevare la risoluzione corrente nell'audio. Si tratta di un'opzione utile se, ad esempio, si desidera verificare se un file a 24 bit utilizza realmente 24 bit o era stato registrato con risoluzione a 16 bit e quindi aumentato a 24 bit.

Individuazione degli errori

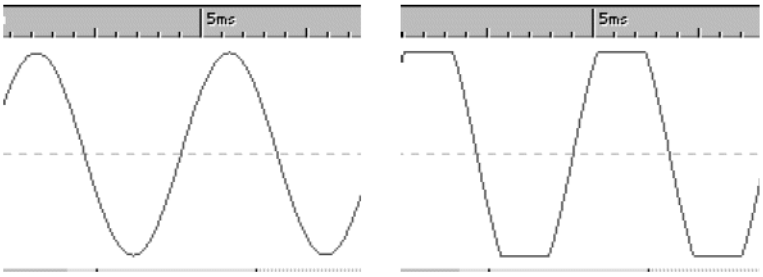
È possibile individuare errori, come discontinuità e sezioni in cui è stato eseguito il clipping dell'audio.

Discontinuità

- Costituiscono dei malfunzionamenti nell'audio. Le discontinuità possono essere prodotte in seguito a trasferimenti digitali problematici, editing poco accurato, ecc. Possono essere riconosciute nell'audio come "click" o "pop".

Clipping

- Un sistema digitale ha un numero finito di livelli che possono essere rappresentati correttamente. Quando i livelli sonori registrati sono troppo elevati o il sistema non è in grado di gestire livelli generati da processamenti digitali, viene rilevato un forte clipping che può essere udito come una distorsione importante.



Forma d'onda seno prima e dopo il clipping.

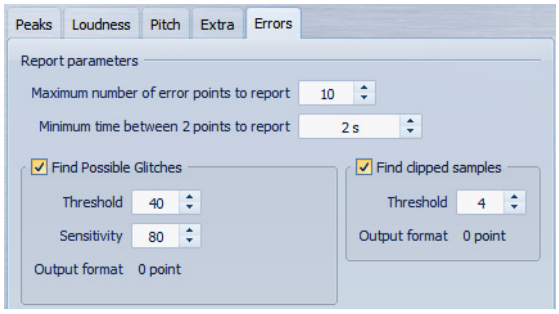
Risultato dell'analisi

Viene qui indicato il numero di istanze di clipping e di discontinuità trovate.

Analisi globale - linguetta Errori

Tale linguetta consente di trovare discontinuità e sezioni in cui è stato inserito il clipping dell'audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** quindi selezionare la linguetta **Errori**.



Numero massimo di errori da riportare

Consente di limitare il numero di hot point segnalati. Ad esempio, impostando un valore pari a "1", verrà segnalato solo il picco più alto o uno dei picchi con il valore maggiore, se sono presenti diversi picchi con lo stesso valore.

Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a "1 s", si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Trova le discontinuità potenziali

Consente di attivare l'analisi delle discontinuità.

Trova le discontinuità potenziali - Soglia

Consente di impostare il valore in base al quale una modifica nel livello è considerata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.

Trova le discontinuità potenziali - Sensibilità

Si tratta di un valore di lunghezza che rappresenta il tempo per il quale la forma d'onda deve superare la soglia perché venga rilevata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.

Trova le discontinuità potenziali - Formato di uscita

Consente di visualizzare il numero di eventi di clipping rilevati dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

NOTA

Assicurarsi che i punti rilevati dall'algoritmo siano discontinuità reali. Eseguire l'ingrandimento e la riproduzione per verificare se i punti rilevati indicano realmente un problema.

Trova i campioni contenenti clipping

Consente di attivare l'analisi dei clipping.

Trova i campioni contenenti clipping - Soglia

Consente di verificare la presenza di un determinato numero di campioni consecutivi di valore massimo, per determinare se si è verificato il clipping. L'impostazione Soglia determina il numero esatto di campioni consecutivi che devono essere presenti affinché il programma riporti un clipping.

Trova i campioni contenenti clipping - Formato di uscita

Consente di visualizzare il numero di eventi di clipping rilevati dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di hot point** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo.

Esecuzione di un'analisi globale

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale**, quindi selezionare la linguetta che si desidera includere nell'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, impostare i parametri.

   Nella maggior parte delle linguette, sono presenti impostazioni che determinano la modalità di esecuzione dell'analisi.

2. Se viene selezionata la linguetta **Picchi** o **Volume**, spostare il cursore sulla posizione che si desidera analizzare.

   Nelle linguette Picchi e Volume sono indicati valori specifici per la posizione del cursore.

3. Fare clic su **Analizza**.

Risultati dell'analisi globale

A seconda del tipo di analisi, vengono restituiti uno o più valori per l'audio analizzato.

Per le analisi Altezza ed Extra, viene restituito un solo valore. Gli altri tipi di analisi forniscono un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti "hot point".

Verifica dei risultati dell'analisi globale

I risultati dell'analisi globale sono contrassegnati con punti hot point. È possibile passare da un punto all'altro per visualizzare i risultati dell'analisi.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, fare clic sulla linguetta che rappresenta i valori che si desidera verificare.
2. Verificare la visualizzazione dei valori massimi/minimi nell'intera sezione analizzata.
3. Decidere quali di questi valori si desidera visualizzare in dettaglio.
4. Fare clic sul pulsante in cui è attualmente visualizzato tale valore.

5. Verificare il valore **Numero di hot point** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

   Il valore consente di visualizzare il numero di posizioni rilevate dall'analisi.

6. Utilizzare la barra di scorrimento sotto al valore **Numero di hot point** per visualizzare le posizioni trovate.

   Il cursore di modifica mostra la posizione nella finestra wave.

7. Per visualizzare un'altra proprietà, fare clic sulla linguetta corrispondente, quindi sul pulsante del valore.

RISULTATO

NOTA

Il risultato dell'analisi viene salvato fino alla chiusura della finestra di dialogo o all'ulteriore selezione di **Analizza**.

Creazione di marker in corrispondenza degli hot point

La creazione dei marker in corrispondenza degli hot point consente di semplificare la visualizzazione dei risultati dell'analisi globale.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare il tipo di analisi per il quale si desidera creare marker a livello degli hot point.

   È possibile aggiungere i marker per un solo canale alla volta.

2. Fare clic sul pulsante **Crea dei marker presso gli hot point**.

   Marker temporanei vengono aggiunti a tutti gli hot point.

RISULTATO

I marker sono definiti utilizzando il seguente principio: "Numero hot point (canale)". Ad esempio, un marker presso il terzo hot point nel canale a sinistra verrà etichettato "3 (S)".

Focalizzazione sugli hot point

Dopo un'analisi globale, è possibile focalizzare la visualizzazione su un determinato hot point.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare la barra di scorrimento **Numero di hot point** per spostare l'indicatore di posizione nella posizione in cui ci si trova.
2. Fare clic sul pulsante **Focus**.

   La finestra wave esegue l'ingrandimento nel punto selezionato. La finestra di dialogo Analisi globale viene ridotta nella parte inferiore.
3. Per annullare l'ingrandimento e tornare alla visualizzazione a tutto schermo della finestra di dialogo **Analisi globale**, fare nuovamente clic sul pulsante **Focus**.

Analisi delle frequenze in 3D

Mediante la funzione Analisi delle frequenze in 3D, è possibile visualizzare un file audio nel dominio delle frequenze.

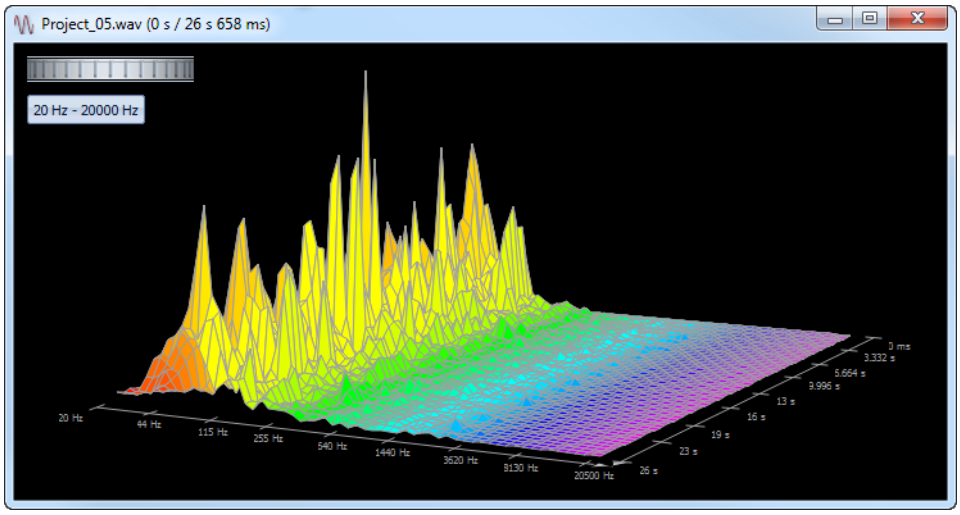
Utilizzare Analisi delle frequenze in 3D per:

- Visualizzare la modalità con cui lo spettro delle frequenze è distribuito in un mix.
- Identificare quali frequenze ridurre o enfatizzare come base per l'equalizzazione.
- Visualizzare quali parti dello spettro delle frequenze sono occupate da un determinato rumore di fondo che si desidera filtrare.

Una visualizzazione wave (dominio temporale) informa circa l'inizio e la fine di un suono in un file, ma non contiene informazioni sui contenuti timbrici del file forniti invece da un grafico di frequenza (dominio delle frequenze). Il grafico utilizzato in WaveLab Elements è spesso indicato come un tracciato FFT (Fast Fourier Transform). Se viene selezionata una registrazione stereo, viene analizzato un mix dei due canali.

Il controllo a rotella consente di visualizzare lo spettro delle frequenze da diversi angoli. Ad esempio, è possibile visualizzare diverse finestre Analisi delle frequenze in 3D, ciascuna con una diversa prospettiva.

Questo consente di ottenere una migliore visualizzazione di un grafico altrimenti troppo pieno.



Creazione di un grafico per Analisi delle frequenze in 3D

La lunghezza dell'audio selezionato influisce sull'accuratezza dell'analisi. Per selezioni brevi, il risultato è più dettagliato. Si consiglia di eseguire un'analisi separata dell'attacco nel quale sono presenti la maggior parte delle variazioni drastiche.

PROCEDIMENTO

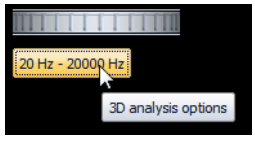
1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione del file che si desidera analizzare.

   Se non si esegue alcuna selezione, viene analizzato l'intero file audio.

2. Selezionare **Analisi > Analisi delle frequenze in 3D**.

   L'audio viene analizzato.

3. Per modificare i parametri dell'analisi, fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi 3D**.

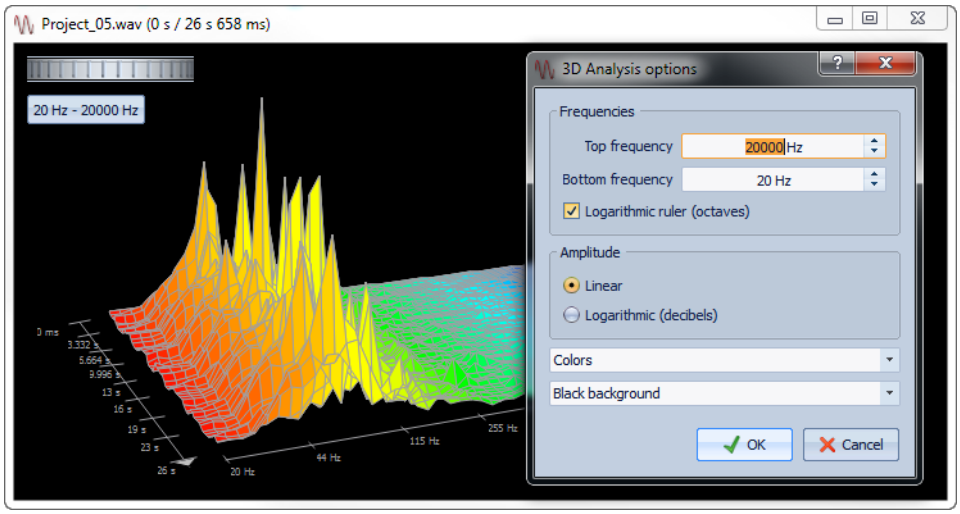
4. Regolare i parametri e fare clic su **OK**.

   L'audio viene analizzato nuovamente.

Opzioni dell'analisi 3D

Nella finestra di dialogo delle opzioni **Analisi delle frequenze in 3D**, è possibile definire l'intervallo di frequenza analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Analisi > Analisi delle frequenze in 3D** e fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi 3D**.



Frequenza superiore/inferiore

Consente di specificare la frequenza superiore/inferiore dell'intervallo.

Righello logaritmico (ottave)

Consente di dividere il righello delle frequenze in ottave con uguale spaziatura.

Ampiezza

Selezionare se si desidera che i picchi siano proporzionali alla relativa ampiezza (**lineare**) o potenza (**logaritmico con scala in decibel**).

Colori

Consente di definire lo schema di colori del grafico.

Sfondo

Consente di definire il colore di sfondo.

Processamento offline

I processi offline sono utili per numerose funzioni di editing ed effetti creativi. Ad esempio, quando il computer è troppo lento per il processamento in tempo reale o quando l'editing richiede più di un passaggio.

Dopo il processamento il file audio viene alterato permanentemente.

Applicazione del processamento

Il processamento può essere applicato a una selezione o a un file intero. Per il processamento di alcune operazioni è necessario l'intero file.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella linguetta **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio > Modifica**, viene automaticamente processato l'intero file se non è stata eseguita alcuna selezione.

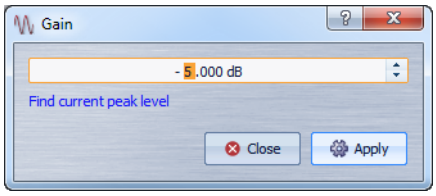
PROCEDIMENTO

1. Eseguire una selezione nella finestra wave.
2. Selezionare il tipo di processamento che si desidera applicare dal menu **Processa**.
3. Se viene visualizzata una finestra di dialogo, regolare le impostazioni.
4. Fare clic su **Applica** per renderizzare l'effetto nel file.

Finestra di dialogo Guadagno

In questa finestra di dialogo è possibile applicare un guadagno per modificare il livello di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Guadagno**.



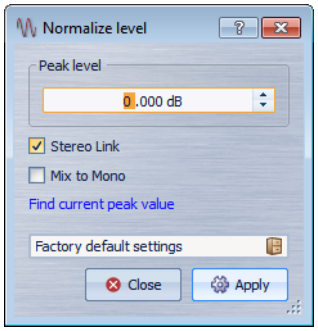
Fare clic su **Individua il valore di picco corrente** per ottenere un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione). Questa funzione è utile per calcolare, ad esempio, di quanto è possibile aumentare il guadagno complessivo di un file senza produrre clipping (superando 0 dB).

Questo processore consente anche di aggiungere clipping. Il clipping si verifica quando il guadagno viene aumentato fino al punto in cui si produce una distorsione. Anche se generalmente questo è un effetto indesiderato, un clipping moderato può aggiungere un po' di punch al suono, ad esempio per accentuare l'attacco di una batteria.

Finestra di dialogo Normalizza livello

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Normalizzatore del livello**.



Livello di picco

Inserire il livello di picco (in dB) che si desidera assegnare alla selezione audio.

Collegamento stereo

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

Mixa in Mono

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo assicura un mix senza clipping.

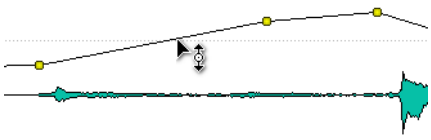
Individua il valore di picco corrente

Consente di creare un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione).

Operazioni di base dell'inviluppo

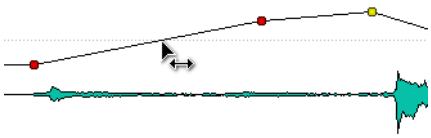
Aggiungendo dei punti alla curva di inviluppo è possibile creare una curva di inviluppo che modifica il volume del materiale nel tempo. Quando si punta il mouse sulla visualizzazione o si sposta un punto, la posizione corrente e la modifica del livello vengono mostrate nel campo sopra alla visualizzazione.

- Per aggiungere un punto della curva, fare doppio-clic sulla curva di inviluppo.
- Per selezionare un punto, fare clic su di esso.
- Per selezionare più punti, fare clic e trascinare il rettangolo di selezione.
- Per spostare un punto, fare clic su di esso e trascinarlo. Se è stato selezionato più di un punto, tutti i punti vengono spostati.
- Per spostare verso l'alto o verso il basso l'intera curva, fare clic sulla curva di inviluppo e trascinare verso l'alto o verso il basso.

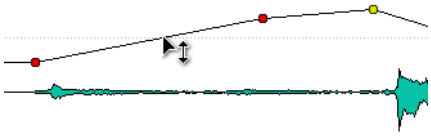


- Per spostare un segmento della curva compreso tra punti selezionati, selezionare i punti, fare clic sulla parte della curva di inviluppo compresa tra i punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.

- Per spostare orizzontalmente due punti, premere [Shift], fare clic sul segmento della curva compreso tra i due punti e trascinare verso sinistra o verso destra.



- Per spostare il segmento compreso tra 2 punti in senso verticale, premere [Ctrl]/[Command], fare clic sul segmento e trascinare verso l'alto o verso il basso.



Dissolvenze nei file audio

Il fade-in è un incremento graduale di livello, il fade-out è un decremento graduale di livello.

È possibile creare delle dissolvenze selezionando un singolo tipo di dissolvenza per ciascun fade-in/fade-out o utilizzando la funzione **Dissolvenza semplice**.

Creazione di fade-in e fade-out

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una selezione.
2. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per creare un fade-in, selezionare **Processa > Fade-in**.
   - Per creare un fade-out, selezionare **Processa > Fade-out**.
3. Selezionare il tipo di dissolvenza che si desidera creare.

   Un grafico nella forma d'onda indica la forma risultante.

Applicazione delle dissolvenze semplici

La funzione **Dissolvenza semplice** consente di applicare rapidamente un fade-in o un fade-out di default a un file audio.

La forma della dissolvenza è regolata dall'impostazione delle dissolvenze/dissolvenze incrociate di default nella linguetta **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio > Modifica** nella sezione **Dissolvenze/dissolvenze incrociate di default**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, eseguire una delle seguenti selezioni:
   - Dall'inizio del file audio fino alla posizione in cui si desidera che il fade-in termini.
   - Dalla posizione in cui si desidera che il fade-out inizi fino alla fine del file audio.
2. Selezionare **Processa > Dissolvenza semplice**.

Dissolvenze incrociate

Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, al primo dei quali viene applicato il fade-in, mentre all'altro il fade-out. È possibile creare automaticamente una dissolvenza incrociata quando si incolla una sezione audio in un'altra.

Creazione di dissolvenze incrociate

Il materiale a cui si desidera applicare una dissolvenza incrociata può trovarsi in due diverse sezioni dello stesso file audio o in due diversi file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione del file a cui si desidera applicare il fade-in.
2. Selezionare **Modifica > Copia** o premere [Ctrl]/[Command]-C.

3. Selezionare la sezione a cui si desidera applicare il fade-out.

   La lunghezza di questa selezione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata effettiva (verificare la lunghezza nella barra di stato). Le sezione può essere all'interno del file audio selezionato o di un'altra finestra wave. Tuttavia, la selezione non può essere più lunga della selezione appena copiata.

4. Selezionare **Modifica > Incolla e dissolvenza incrociata**, quindi scegliere un tipo di dissolvenza incrociata.

5. Riprodurre il file e regolare la dissolvenza incrociata, se necessario.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata. Qualsiasi materiale che originariamente si trovava dopo la selezione nel file nel quale si incolla viene spostato in modo che venga a trovarsi dopo il materiale incollato.

Qualsiasi materiale in eccesso nella selezione copiata viene visualizzato dopo la dissolvenza a volume intero.

NOTA

Se entrambi i file dispongono già di sezioni a volume intero nell'area della dissolvenza incrociata (ad esempio, se entrambi i file sono stati normalizzati), si possono verificare clipping e distorsione. Se ciò accade, ridurre l'ampiezza di entrambi i file di 3-6 dB e riprovare.

Opzioni Incolla e dissolvenza incrociata

Queste opzioni consentono di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata da incollare.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Modifica > Incolla e dissolvenza incrociata**.

Lineare (guadagno costante)

Il livello cambia in maniera lineare.

Seno (potenza costante)

Il livello cambia in base a una curva di seno, la potenza del mix rimane costante.

Radice quadrata (potenza costante)

Il livello cambia in base alla curva della radice quadrata, la potenza del mix rimane costante.

Inversione della fase audio

L'inversione della fase capovolge il segnale. Questa funzione si utilizza solitamente per riparare una registrazione stereo in cui uno dei canali è stato registrato al di fuori della fase con l'altro.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera invertire la fase all'interno di un determinato intervallo di tempo, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Inverti fase**.

La fase invertita viene indicata da un'icona nella finestra wave.

Inversione dell'audio

È possibile invertire un file audio o una parte di esso, come se la riproduzione avvenisse al contrario.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera invertire un determinato intervallo di tempo del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Inverti**.

DC Offset

Un DC offset si verifica quando è presente una corrente continua troppo elevata nel segnale. Questo accade solitamente a causa di un'incompatibilità tra tipi diversi di apparecchiature di registrazione.

Un DC offset è problematico per le seguenti ragioni:

- Influisce sulle posizioni del punto di zero.
- Alcune opzioni di processamento non offrono risultati ottimali se eseguite su file con un DC offset.

Rimozione del DC Offset

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio nel quale si desidera verificare il DC offset e regolarlo.
2. Selezionare **Processa > Elimina il DC offset**.

   Viene visualizzata una finestra di dialogo dove è indicato il valore del DC offset nel file audio. È inoltre possibile creare un intervallo di selezione nella finestra wave e in seguito selezionare questa opzione per visualizzare il DC offset solo nell'intervallo di selezione.

   NOTA

   Questa funzione va applicata a file interi, poiché il problema normalmente è presente nell'intera registrazione.
3. Fare clic su **OK** per rimuovere il DC offset.

Modifica della durata

Consente di modificare la durata di una registrazione mantenendo costante la sua altezza.

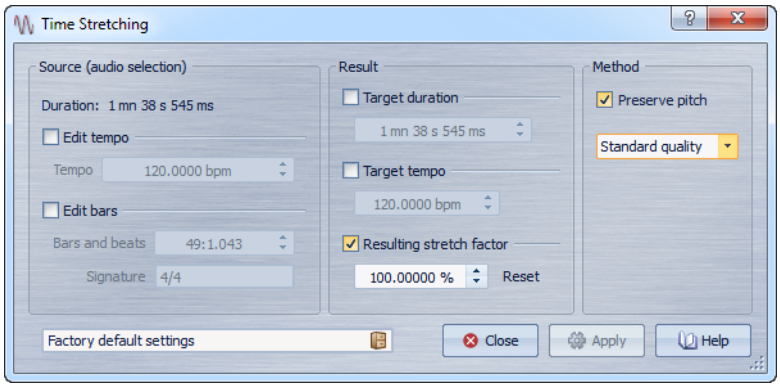
Grazie alla modifica della durata è possibile allungare o accorciare il materiale audio. Questa funzione viene spesso utilizzata per fare in modo che una sezione audio possa essere abbinata a qualche altro materiale. È possibile selezionare il materiale di cui si desidera

modificare la durata e utilizzare le opzioni nella finestra di dialogo **Modifica della durata** per trovare un fattore di stiramento. Tale modifica viene eseguita in base a una lunghezza o a un tempo specificato, a seconda di quanto richiesto dalla situazione.

Finestra di dialogo Modifica della durata

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare la durata di una selezione audio, solitamente senza modificarne l'altezza. È possibile portare una selezione a una determinata durata (in minuti, secondi e millisecondi), tempo (in bpm) o fattore di stiramento (come percentuale).

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Modifica della durata**.



Sorgente (selezione audio)

Durata - Modifica tempo

Se questa opzione è attiva, è possibile impostare il tempo della sorgente audio. Il numero di misure e battiti, nonché il fattore di stiramento vengono aggiornati automaticamente.

Durata - Modifica le misure

Se questa opzione è attiva, è possibile definire il numero di misure e battiti e l'indicazione metrica per la sorgente audio. Viene in tal modo aggiornato il tempo della sorgente e, in funzione di quest'ultimo, anche il fattore di stiramento.

Risultato

Durata di destinazione

Se questa opzione è attiva, viene modificata la durata della sorgente audio.

Tempo di destinazione

Se questa opzione è attiva, viene modificato il tempo dell'audio. Per questa operazione, è necessario specificare il tempo o il numero di misure e battiti originale.

Fattore di stiramento temporale di destinazione

Consente di visualizzare l'entità delle modifiche della durata. Questo parametro si aggiorna automaticamente quando si modificano gli altri parametri, ma è anche possibile attivare questa opzione per modificarlo manualmente.

Reset

Consente di riportare il fattore di stiramento temporale al 100% (nessuno stiramento).

Metodo

Mantieni altezza note

Se questa opzione è attiva, l'altezza del materiale audio rimane invariata quando si modifica il tempo. Se questa opzione non è attiva, l'altezza varia in proporzione alla modifica del tempo.

Menu a tendina Qualità

Selezionare le opzioni **Qualità standard** o **Elaborazione rapida**.

Limitazioni alla modifica della durata

La modifica della durata è un'operazione di Elaborazione numerica dei segnali (DSP) complicata, che influisce sempre sulla qualità del suono in una certa misura.

- Per il parlato, i fattori di stiramento all'interno di un limite di ±30% garantiscono buoni risultati.
- Per la musica con più strumenti, provare a limitare l'intervallo a ±10%.
- Per materiale sensibile, ad esempio un assolo di piano, provare a limitare l'intervallo a ±3%.

Informazioni sul processore di modifica temporale DIRAC

Il motore DIRAC consente di modificare il tempo in alta qualità. Produce risultati della massima qualità possibile, ma richiede un tempo superiore per il processamento.

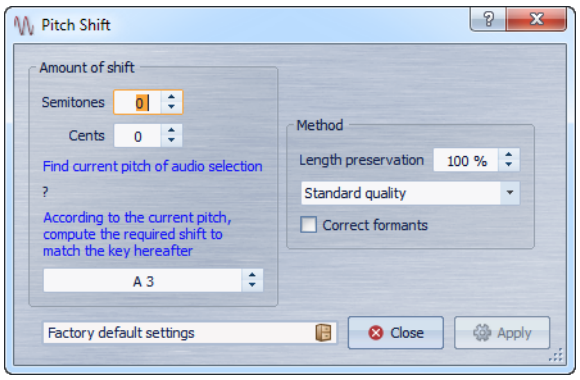
Pitch Shift

L'opzione Pitch Shift consente di rilevare e modificare l'altezza di un suono, influendo o meno sulla sua lunghezza. Questa funzione è utile, ad esempio, per correggere una nota vocale stonata in una registrazione dal vivo o per regolare l'altezza di un campione di grancassa e adattarlo a una determinata canzone.

Finestra di dialogo Pitch Shift

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare l'altezza di un suono.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Pitch shifting**.



Trasposizione - Semitoni

Consente di specificare il valore della modifica di altezza in semitoni.

Trasposizione - Centesimi

Consente di specificare il valore della modifica di altezza in centesimi.

Trova altezza corrente della selezione audio

Analizza l'altezza dell'audio selezionato e la riporta sotto.

In base all'altezza attuale, calcola lo spostamento necessario per ottenere la nota seguente

Fare clic per regolare automaticamente i parametri di **Trasposizione** in base all'altezza rilevata correntemente e all'altezza specificata nel campo valore sotto a questo pulsante.

Campo Altezza

Consente di specificare l'altezza risultante.

Mantenimento della lunghezza

Consente di specificare in che misura la lunghezza della selezione è influenzata dall'operazione.

- Inserendo 100, la lunghezza dell'audio rimane invariata.
- Inserendo 0, il programma si comporta come un registratore su nastro quando si modifica la velocità del nastro. Ad esempio, se si aumenta l'altezza di un'ottava, la lunghezza dell'audio si dimezza.
- Valori intermedi offrono risultati compresi tra questi due estremi.

  Per ampie trasposizioni, più basso è il valore inserito nell'impostazione, migliore sarà la qualità dell'effetto.

Menu a tendina Qualità

Selezionare le opzioni **Qualità standard** o **Elaborazione rapida**.

Correggi formanti

Se questa opzione è attiva, la modifica dell'altezza di materiale vocale offre un risultato più realistico. Se si processa del materiale non vocale, è necessario lasciare questa opzione non attivata, perché essa utilizza un algoritmo di processamento leggermente più lento.

NOTA

Questo algoritmo potrebbe produrre un notevole aumento di livello del segnale.

Ricampionamento

È possibile modificare la frequenza di campionamento di una registrazione. Questa funzione è utile se il file che si desidera utilizzare in un determinato sistema audio è stato registrato a una frequenza di campionamento non supportata dal sistema.

Considerare quanto descritto di seguito:

- La conversione della frequenza di campionamento da una frequenza bassa a una più alta non migliora la qualità del suono. Le frequenze alte che sono andate perse non possono essere ripristinate tramite conversione.
- Quando si ricampiona a una frequenza inferiore, il materiale ad alta frequenza viene perso. Pertanto, una conversione a una frequenza inferiore e poi a una superiore porta di nuovo a un peggioramento della qualità del suono.

NOTA

Se si utilizza Crystal Resampler nella modalità di qualità **Alta** per modificare la frequenza di campionamento si ottiene la stessa qualità prodotta utilizzando **Processa > Ricampionamento** nell'area di lavoro File Audio. Tuttavia, questo si verifica soltanto se la frequenza di campionamento nella finestra di dialogo **Sample rate** è presente tra i valori del menu **Sample rate** di Crystal Resampler. Se si seleziona una frequenza di campionamento personalizzata, viene utilizzato un altro algoritmo. Questo produce una qualità inferiore di quella che si può ottenere tramite il plug-in Crystal Resampler.

Conversione di una frequenza di campionamento

NOTA

La conversione della frequenza di campionamento viene applicata sempre all'intero file.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Ricampionamento**.
2. Nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**, selezionare una frequenza di campionamento dal menu a tendina.
3. Fare clic su **OK**.

Montaggio Audio

Il montaggio audio è un ambiente di editing non distruttivo multitraccia che consente di arrangiare, modificare, riprodurre e registrare clip audio su più tracce.

L'aggettivo non distruttivo indica che quando si elimina o modifica una parte di un file audio, l'audio non viene eliminato o modificato in maniera permanente. Al contrario, un set di puntatori tiene traccia delle modifiche, in modo da poterle annullare. WaveLab Elements fornisce servizi completi per l'editing non distruttivo.

Le funzionalità includono effetti basati su clip e tracce, automazione volume e panoramica, nonché funzioni di dissolvenza incrociata e dissolvenza ad ampio intervallo.

Il montaggio audio è un ottimo strumento per eseguire varie operazioni tra cui mastering, lavoro multimediale, produzione di spot radiofonici e creazione di CD audio.

Terminologia di base

I montaggi audio possono contenere fino a 3 tracce audio mono o stereo. È possibile utilizzarli per pianificare il lavoro graficamente, ma non visualizzarli come tracce nastro virtuali.

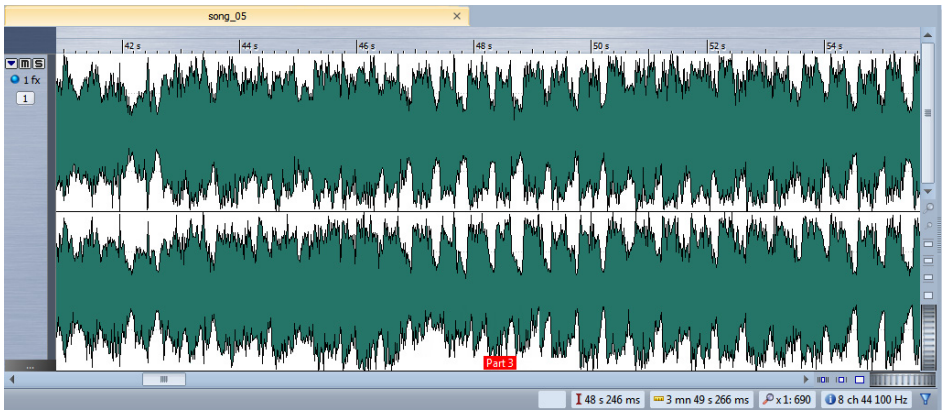
In una traccia audio, è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Si tratta di contenitori per l'audio che includono un numero di impostazioni e funzioni come dissolvenze, curve panoramica e volume, ecc.

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file (in questo modo le clip sono in grado di riprodurre sezioni più piccole di file audio sorgente). Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

Finestra di montaggio

Nella finestra di montaggio dell'area di lavoro Montaggio Audio viene assemblato il montaggio audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare montaggi audio.

La finestra di montaggio offre una rappresentazione grafica delle tracce e delle clip.



Area di controllo della traccia

L'area di controllo della traccia offre diverse opzioni relative alla traccia.

Ripiega/esplodi

Consente di ripiegare/esplodere la traccia.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia.

FX

Consente di aprire il menu **Effetti** in cui è possibile selezionare gli effetti per la traccia. Un'icona blu indica che una traccia presenta effetti traccia.

Menu della traccia

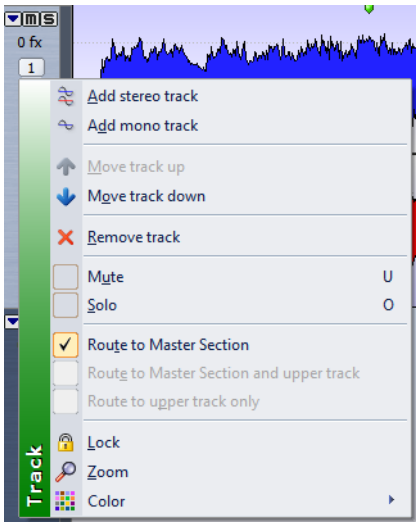
Consente di aprire il menu della traccia che contiene opzioni relative alla traccia.

Nome traccia

Consente di aprire la finestra di dialogo **Nome traccia** nella quale è possibile immettere un nome per la traccia.

Menu della traccia

Questo menu contiene tutte le opzioni relative alla traccia. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire il menu **Traccia** o fare clic sul pulsante numerico di una traccia.



Aggiungi una traccia stereo

Consente di aggiungere una traccia stereo sotto la traccia attiva.

Aggiungi una traccia mono

Consente di aggiungere una traccia mono sotto la traccia attiva.

Sposta traccia verso l'alto

Consente di spostare la traccia di una posizione verso l'alto.

Sposta traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia di una posizione verso il basso.

Rimuovi la traccia

Consente di eliminare la traccia attiva.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia attiva.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia attiva.

Invia alla Sezione Master

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso della Sezione Master.

Invia alla Sezione Master e alla traccia superiore

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso della Sezione Master e all'ingresso di modulazione del plug-in Ducker.

Invia solo alla traccia superiore

Consente di inviare il segnale audio della traccia attiva all'ingresso di modulazione del plug-in Ducker.

Blocca

Se questa opzione è attivata, non è possibile modificare la traccia.

Ingrandimento

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

Colore

Consente di aprire un sotto-menu in cui è possibile selezionare un colore per la traccia attiva.

Flusso del segnale nel montaggio audio

Il flusso del segnale audio passa attraverso le varie sezioni di WaveLab Elements in un modo particolare.

- Lettura di campioni clip audio
- Inviluppo della clip
- Effetti della clip
- Panorama della clip
- Guadagno individuale clip (finestra **CD**)
- Le clip sono mixate nello slot della traccia (ad esempio, clip sovrapposte)
- Effetti della traccia
- Livellamento tracce
- Ogni traccia viene mixata in un bus stereo
- Questo canale stereo viene processato mediante i plug-in dell'uscita master.

- Il bus stereo viene quindi inviato all'ingresso della Sezione Master.

Sezione Master:

- I canali o la frequenza di campionamento devono essere modificati in ciascuno slot del plug-in
- Indicatori Sezione Master
- Slot dithering Sezione Master
- Indicatori indipendenti
- Renderizzazione formato file o riproduzione

Creazione di un nuovo montaggio audio

È possibile aggiungere tracce e clip al nuovo montaggio audio.

PROCEDIMENTO

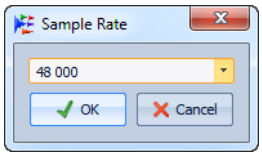
1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Nuovo**.
2. Nella finestra di dialogo **Proprietà del montaggio audio**, selezionare una **Frequenza di campionamento**.
3. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Proprietà del montaggio audio

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare la frequenza di campionamento del montaggio audio.

Quando si crea un nuovo montaggio audio viene visualizzata questa finestra di dialogo.

Per modificare le impostazioni per il montaggio audio attualmente aperto, selezionare **Modifica > Proprietà del montaggio audio**.



Modalità alternative di creazione di un nuovo montaggio audio

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo montaggio audio.

- Importazione di tracce CD audio in un montaggio audio
- Conversione di file wave in un montaggio audio
- File > Clona
- Premere [Ctrl]/[Opzione] e trascinare una linguetta di montaggio nella barra della linguetta
- Fare doppio-clic su una sezione vuota della barra della linguetta

Creazione di un montaggio audio da un file audio

È possibile esportare i file audio in un montaggio audio, inclusi tutti i marker che sono stati impostati nel file audio.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: se si desidera utilizzare un determinato intervallo di tempo del file audio, creare un intervallo di selezione nella finestra wave.
2. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Crea un montaggio audio a partire da un file attivo**.
3. Scegliere se esportare l'intero file o l'intervallo selezionato.
4. Opzionale: decidere se si desidera eseguire una delle seguenti operazioni sui marker:
   - **Trascrivi marker**
   - **Dividi ai marker di una regione generica**
5. Fare clic su **OK**.

Opzioni di importazione per i montaggi audio

È possibile importare file audio e tracce CD audio nel montaggio audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Importa**. Sono disponibili le seguenti opzioni di importazione:

Inserisci i file audio

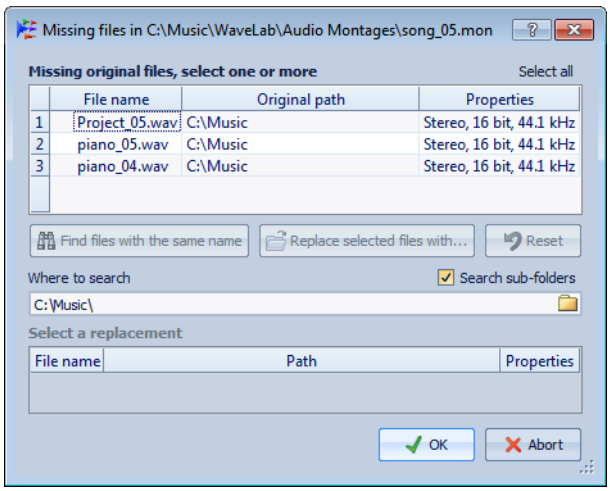
Consente di aprire il browser dei file in cui è possibile selezionare uno o più file audio da inserire alla posizione del cursore di modifica nella traccia focalizzata.

CD Audio

Consente di aprire la finestra di dialogo nella quale cercare le tracce CD audio da estrarre.

Finestra di dialogo dei file mancanti nel montaggio audio

Tale finestra di dialogo viene visualizzata quando si apre un montaggio audio e alcuni file audio a cui fa riferimento il montaggio audio non possono essere individuati. È possibile cercare i file o selezionare dei sostituti.



Elenco dei file mancanti

Sono qui elencati i file non individuati. Ogni file può essere sostituito da un file esistente. Per cercare sostituti a più file, selezionare i file e specificare un nuovo percorso nel campo **Dove cercare**.

Un file con un segno di spunta verde è associato a un sostituto valido. Un file con un segno di spunta rosso non è ancora associato a un sostituto valido, ma sono disponibili possibili sostituti nella parte inferiore di questa finestra di dialogo.

Trova i file che hanno lo stesso nome

Questa opzione consente a WaveLab Elements di individuare tutti i file con lo stesso nome nella cartella specificata nel campo **Dove cercare**.

Sostituisci i file selezionati con

Consente di sostituire i file mancanti con un singolo file specifico.

Reinizializza

Consente di rimuovere tutti i possibili sostituti dei file mancanti selezionati.

Dove cercare

Consente di specificare una posizione di ricerca dei file. Fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome** per avviare la ricerca.

Elenco dei sostituti

Consente di elencare i file che possono essere utilizzati come sostituti. È inoltre possibile trascinare un file nell'elenco da Windows Explorer/Mac OS Finder.

Assemblaggio del montaggio audio

Il montaggio audio viene assemblato aggiungendo tracce e clip.

Nel montaggio audio, è possibile focalizzare una sola traccia alla volta. Tale traccia focalizzata presenta un diverso colore nell'intestazione. Alcune funzioni di WaveLab Elements sono sempre applicate alle tracce focalizzate.

Informazioni sulle tracce

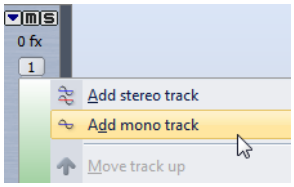
Le tracce sono la struttura utilizzata per organizzare le clip. Possono essere tracce audio mono o stereo.

- Le tracce audio consentono di aggiungere clip a un montaggio audio.

Aggiunta di tracce

È possibile aggiungere tracce stereo e tracce mono.

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico di una traccia per aprire il menu **Traccia** e selezionare quindi il tipo di traccia che si desidera aggiungere al montaggio audio.



NOTA

Di default, la nuova traccia viene aggiunta sotto alla traccia focalizzata. Se si desidera posizionarla sopra la traccia focalizzata, premere [Ctrl]/[Command] al momento dell'aggiunta della nuova traccia.

Spostamento delle tracce nella vista della traccia

È possibile modificare l'ordine delle tracce nella finestra di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico di una traccia.
2. Selezionare **Sposta traccia verso l'alto/Sposta traccia verso il basso**.

Rimozione di tracce

Rimuovere una traccia con clip provoca anche la rimozione delle clip. Tuttavia, i file audio a cui si riferiscono le clip non vengono influenzati.

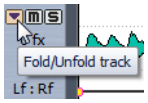
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sul pulsante numerico della traccia che si desidera rimuovere.
2. Selezionare **Rimuovi la traccia**.

Ripiegatura e dispiegatura di tracce

Per economizzare lo spazio su schermo nell'area di lavoro Montaggio Audio, è possibile ripiegare tracce che non è necessario siano visibili.

- Per ripiegare una traccia, fare clic sul pulsante freccia nell'angolo superiore sinistro dell'area di controllo della traccia.

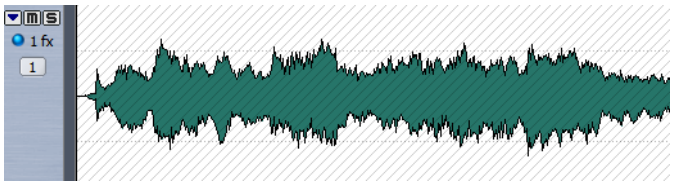


- Per dispiegare una traccia ripiegata, fare nuovamente clic sul pulsante o fare doppio-clic ovunque sulla traccia ripiegata.

Blocco e sblocco delle tracce

È possibile bloccare le tracce per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

- Per bloccare una traccia, fare clic sul pulsante numerico della traccia e attivare **Blocca**. La forma d'onda viene contrassegnata con strisce che indicano il blocco della traccia.



- Per sbloccare una traccia, fare clic sulla traccia bloccata e confermare la finestra di dialogo, o fare clic sul pulsante numerico della traccia e disattivare **Blocca**.

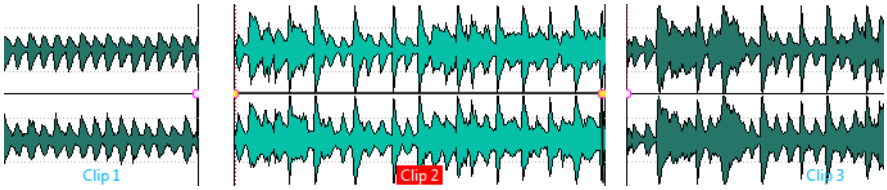
Informazioni sulle clip

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché posizioni di inizio e di fine nel file, curve volume e panoramica, dissolvenze, ecc. (in questo modo le clip sono in grado di riprodurre sezioni più piccole di file audio sorgente).

Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente. Poiché una clip fa riferimento solo al file sorgente originale, non contiene dati audio. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

È inoltre possibile utilizzare inviluppi ed effetti sulle clip.

È possibile visualizzare le clip del montaggio audio attivo nella finestra **CD**.



3 clip in una traccia

Aggiunta di clip audio al montaggio audio

È possibile creare clip copiando selezioni audio nel montaggio audio. Sono disponibili diverse opzioni di esecuzione.

NOTA

Non è possibile aggiungere una clip mono a una traccia stereo o viceversa.

Trascinamento dalla finestra wave

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione audio a cui si desidera riferire la clip.
2. Trascinare la selezione su una traccia del montaggio audio.

   Se si desidera aggiungere l'intero file audio, trascinare la linguetta su una traccia.

RISULTATO

Viene creata una clip, denominata in base al file originale.

Inserimento da finestre wave aperte mediante il menu di inserimento

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, aprire i file audio che si desidera inserire come clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro su una parte vuota di una traccia.
2. Dal menu a tendina, selezionare il file audio che si desidera inserire come clip.

Mediante copia e incolla

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave dell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione audio a cui si desidera riferire la clip.
2. Selezionare **Modifica > Copia** o premere [Ctrl]/[Command]-[C].
3. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la traccia in cui si desidera inserire la clip.

   La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
4. Selezionare **Modifica > Incolla** o premere [Ctrl]/[Command]-[V].
5. Selezionare un'opzione di inserimento dal menu a tendina.

Trascinamento di file audio dalla finestra dello strumento del browser dei file

NOTA

È inoltre possibile eseguire questa operazione in Windows Explorer/Mac OS Finder.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra **Browser dei file**.
2. Selezionare i file audio a cui si desidera riferire la clip e trascinarli in una traccia, o fare doppio-clic sul file per inserirlo.

Trascinamento delle regioni dalla finestra dello strumento del browser dei file

Se in un file audio sono state definite regioni marker, è possibile trascinare queste regioni direttamente dal Browser dei file in una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra **Browser dei file**.
2. Selezionare il file audio a cui si desidera riferire la clip.

   Nella parte destra della finestra **Browser dei file**, in un elenco vengono visualizzate le regioni audio disponibili del file selezionato.
3. Trascinare una qualsiasi regione nella traccia.

Importazione di file audio

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la traccia in cui si desidera inserire la clip.

   La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
2. Fare clic-destro su un'area vuota della traccia e selezionare **Inserisci i file audio** dal menu a tendina.
3. Selezionare i file audio che si desidera importare come clip e fare clic su **Apri**.

Copia delle clip da un altro montaggio audio

Se è stato aperto più di un montaggio audio, è possibile eseguire la copia da un montaggio audio a un altro, mediante trascinamento o copia e incolla.

Frequenze di campionamento non conformi durante l'inserimento di file audio

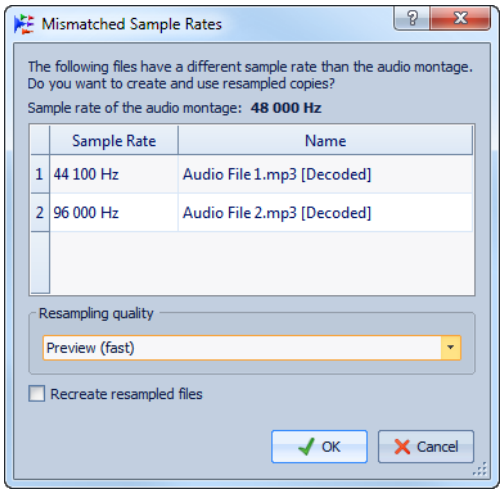
Quando si inseriscono file audio con una frequenza di campionamento diversa dalle frequenze di campionamento del montaggio audio, WaveLab Elements può creare e riutilizzare versioni ricampionate dei file.

Le versioni ricampionate del file sono create nella cartella implicita definita nelle **Preferenze del montaggio audio**. Il nome del file è il nome del file originale con la nuova frequenza di campionamento come suffisso. Se il file ricampionato esiste già, non viene ricreato. Tuttavia, è inoltre possibile attivare l'opzione **Ricrea i file ricampionati** nella finestra di dialogo **Frequenze di campionamento non conformi**.

Il file creato è un file a 32 bit a virgola mobile senza alcun processo di dithering.

Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi

Questa finestra di dialogo viene aperta quando si inserisce un file audio con una diversa frequenza di campionamento rispetto alla frequenza di campionamento del montaggio audio. In questa finestra di dialogo è possibile creare una copia ricampionata del file audio.



Qualità del ricampionamento

Mediante questa opzione è possibile selezionare la qualità di ricampionamento.

Ricrea i file ricampionati

Se questa opzione è attivata ed è disponibile un file ricampionato, viene ricreato. In caso contrario, viene utilizzata la versione esistente. Attivare questa opzione se il file audio originale è stato modificato e si desidera ricrearne la versione ricampionata.

Riarrangiamento delle clip

È possibile arrangiare le clip nella finestra di montaggio.

Informazioni sulle clip focalizzate e selezionate

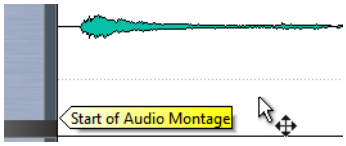
C'è una differenza tra clip focalizzate e selezionate. Alcune funzioni di modifica possono essere processate solo su una clip singola o focalizzata, mentre altre su più clip o clip selezionate.

- Una clip selezionata è una clip che è stata selezionata mediante qualsiasi procedura di selezione delle clip. È possibile selezionare più clip nello stesso momento. Questo consente di modificare più clip nello stesso momento mediante funzioni quali copia, eliminazione, spostamento, ecc. Le clip selezionate hanno un diverso colore di sfondo. Fare clic-destro su una clip consente di aprire il menu **Selezione delle clip**.
- Una clip focalizzata è una clip selezionata, sulla quale è stato fatto clic o modificata per ultima. È possibile focalizzare una sola clip alla volta. Di default, la clip focalizzata si distingue grazie a un'etichetta con il nome evidenziato. Alcune funzioni possono essere processate solo in una clip focalizzata. Facendo clic-destro su una clip viene visualizzato il menu **Clip focalizzata**. Ulteriori opzioni per la clip focalizzata sono disponibili nella finestra **Clip focalizzata**.

Agganci magnetici nei montaggi audio

Certe posizioni, come i marker o l'inizio e la fine di una clip, possono essere definite come magnetiche.

Quando una clip viene spostata o ridimensionata e i relativi bordi o cue point si avvicinano agli agganci magnetici, la clip scatta in questa posizione. Viene visualizzata un'etichetta con l'elemento al quale la clip si è agganciata. In questo modo è possibile posizionare accuratamente gli elementi.



Attivazione dello scatto agli elementi magnetici

Per utilizzare la funzione degli agganci magnetici, è necessario attivare **Scatta agli elementi magnetici**.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Scatta agli elementi magnetici** o fare clic sull'icona **Scatta agli elementi magnetici**.

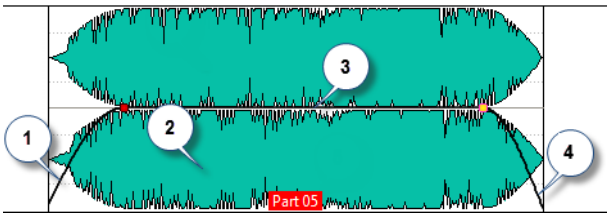
Selezione delle clip

È possibile modificare più clip selezionate in un'unica volta.

- Per selezionare una clip, fare clic sopra di essa. Le clip selezionate sono visualizzate con colori diversi.
- Per selezionare più clip, fare clic con [Ctrl]/[Command] nelle aree delle clip inferiori.
- Per selezionare un intervallo di clip, farvi clic sopra con [Shift].

Menu contestuali delle clip

È possibile visualizzare numerose funzioni di modifica delle clip mediante i menu contestuali delle clip. A seconda del punto in cui si fa clic-destro sulla clip, sono disponibili diversi menu contestuali.



1) Sezione di fade-in: consente di aprire il menu **Fade-in** in cui è possibile modificare il fade-in.
2) Qualsiasi parte di una clip: consente di aprire il menu **Clip focalizzata** in cui è possibile modificare la clip focalizzata.
3) Sezione di sustain: consente di aprire il menu **Inviluppo** in cui è possibile modificare l'inviluppo.
4) Sezione di fade-out: consente di aprire il menu **Fade-out** in cui è possibile modificare il fade-out.

Modifica delle clip

Tutte le clip attualmente in uso sono visualizzate nella finestra **CD** nell'area di lavoro Montaggio Audio. In questa finestra è possibile modificare e riarrangiare le clip, nonché trascinarle nel montaggio audio.

La clip attualmente focalizzata è evidenziata in grassetto nell'elenco delle clip.

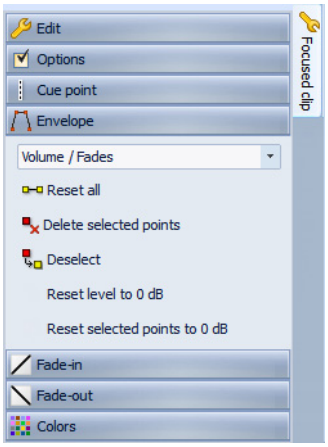
LINK CORRELATI

"Finestra CD" a pag. 212

Finestra Clip focalizzata

Questa finestra consente di modificare le clip focalizzate mediante vari strumenti. Ad esempio, è possibile modificare i cue point, le curve di inviluppo, il fade-in/fade-out e i colori delle clip.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Clip focalizzata**.



Modifica

Modifica i plug-in

Consente di aprire i plug-in utilizzati dalla clip focalizzata.

Modifica l'audio

Consente di aprire il file sorgente della clip nell'area di lavoro relativa.

Ingrandimento

Consente di regolare la vista per visualizzare in particolare la clip focalizzata.

Riproduci la clip focalizzata

Consente di riprodurre la clip focalizzata dall'inizio alla fine.

Riproduci la clip focalizzata con pre-roll

Consente di riprodurre la clip focalizzata con un pre-roll. La quantità di pre-roll è definita nella barra di trasporto.

Dividi al punto del cursore

Consente di dividere la clip focalizzata in due nuove clip, alla posizione del cursore di modifica o del cursore di riproduzione.

Taglia negli appunti

Consente di tagliare la clip focalizzata negli appunti.

Copia negli appunti

Consente di copiare la clip focalizzata negli appunti.

Elimina clip

Consente di eliminare la clip focalizzata.

Dividi alle parti silenziose

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare la modalità di divisione delle clip alle parti silenziose.

Scorciatoie

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, nella quale è possibile definire scorciatoie per tutti i comandi presenti nella finestra **Clip focalizzata**.

Cue point

Cue point - Imposta al cursore

Consente di impostare il cue point in una posizione fissa dall'inizio della clip.

Cue point - Segue punto di fine fade-in

Consente di impostare il cue point in modo che corrisponda al punto di fine del fade-in.

Cue point - Segue punto di inizio fade-out

Consente di impostare il cue point in modo che corrisponda al punto di inizio del fade-out.

Cue point di fine - Offset personalizzato

Consente di impostare il cue point di fine a una posizione personalizzata dalla fine della clip. Questa opzione consente di modificare singolarmente lo spazio per ciascuna clip.

Se questa opzione è disattivata, viene utilizzato lo spazio di default definito in **Preferenze del montaggio audio**.

Inviluppo

Menu del tipo di inviluppo

Consente di impostare il tipo di inviluppo. A seconda del tipo selezionato, sono disponibili diverse opzioni.

Reinizializza tutto

Consente di riportare l'inviluppo alla sua forma neutrale.

Elimina i punti selezionati

Consente di eliminare i punti di inviluppo selezionati.

Deseleziona

Consente di reinizializzare lo stato di selezione di tutti i punti di inviluppo.

Riporta il livello a 0 dB

Consente di sostituire i segmenti tra i punti di fade-in e fade-out con un segmento singolo neutrale.

Riporta a 0 dB i punti selezionati

Consente di riportare i punti selezionati al loro livello di default.

Menu Pan

Consente di selezionare una modalità panorama.

Fade-in/Fade-out

Ingrandimento

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte di fade-in/fade-out della clip focalizzata.

Lineare

Consente di modificare il livello in maniera lineare.

Seno (*)

Il livello cambia in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) resta costante durante la transizione.

Radice quadrata (*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) resta costante durante la transizione.

Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base alla curva seno.

Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.

Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.

Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.

Applica la durata

Consente di impostare il tempo di fade-in/fade-out della clip al valore specificato.

Colori

In questo pannello è possibile applicare i colori personalizzati impostati in nella finestra di dialogo **Colori dei montaggi audio** (**Opzioni > Colori)**.

Riordinamento delle clip nel montaggio audio mediante trascinamento

Nella finestra **CD** è possibile riordinare le clip trascinandole in un'altra posizione nell'elenco.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra **CD**.
2. Nell'elenco delle clip, trascinare una clip in un'altra posizione nell'elenco.

   È possibile spostare più di una clip nello stesso momento selezionando più clip e trascinandole. Se viene selezionata più di una clip, tutte le clip comprese tra la clip selezionata più a sinistra e quella più a destra vengono spostate.

Informazioni sullo spostamento e sulla dissolvenza incrociata delle clip

È possibile consentire la sovrapposizione di clip ad altre clip, spostarle in un'altra posizione e creare dissolvenze incrociate tra clip.Il menu **Opzioni** nell'area di lavoro Montaggio Audio fornisce diverse opzioni per la definizione del comportamento in caso di inserimento, spostamento e dissolvenza incrociata delle clip.

Spostamento delle clip

NOTA

Non è possibile spostare clip mono in tracce stereo e viceversa.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare le clip che si desidera spostare.
2. Fare clic sull'area della clip inferiore e spostare le clip in qualsiasi direzione.

   Durante il trascinamento, la posizione di inizio corrente della clip trascinata viene visualizzata nella riga delle informazioni.

Informazioni sulle clip sovrapposte

È possibile spostare le clip in modo che si sovrappongano.

Tenere presente quanto segue:

- Le tracce nel montaggio audio sono polifoniche, ovvero ogni traccia può riprodurre diverse clip sovrapposte nello stesso momento. Le clip sovrapposte sono trasparenti e consentono quindi di visualizzare le clip sottostanti e le relative forme d'onda.
- Sono disponibili opzioni di dissolvenza incrociata che regolano in maniera automatica le curve di inviluppo del volume quando si sovrappongono clip.

Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip

Il menu **Opzioni** fornisce opzioni che aiutano a spostare e applicare dissolvenza incrociata alle clip.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni**.

Sposta in automatico le clip verso destra (nella stessa traccia)

Consente di spostare verso destra tutte le clip posizionate sulla destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

Sposta in automatico le clip verso destra (su tutte le tracce)

Consente di spostare verso destra tutte le clip posizionate sulla destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip nello stesso momento.

Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip

Se viene attivata questa opzione, tutte le nuove clip saranno dotate di lunghezza e forma di fade-in e fade-out di default. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze di default.

Dissolvenza incrociata automatica -- sovrapposizioni libere

Se questa opzione è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone al bordo di un'altra clip nella stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

Scatta agli elementi magnetici

Se questa opzione è attivata, gli elementi spostati come bordi della clip, bordi della selezione temporale, cursore e marker scattano agli elementi magnetici attivati nel sottomenu **Agganci magnetici**.

Duplicazione delle clip

NOTA

Non è possibile copiare clip mono in tracce stereo e viceversa.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare una o più clip.
2. Fare clic sull'area della clip superiore e trascinare le clip in qualsiasi direzione.

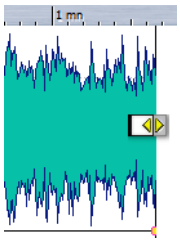
   Durante il trascinamento delle clip, una linea punteggiata indica lo posizione in cui verranno posizionate le clip copiate. La posizione è indicata anche sulla riga delle informazioni.

Ridimensionamento della clip

In questo contesto, il ridimensionamento implica solitamente lo spostamento di punti di inizio e di fine di una clip così da rivelare una parte variabile del file audio originale.

Per ridimensionare una clip, fare clic sul bordo sinistro o destro della clip e spostare il punto di inizio/fine a sinistra o a destra. Non è possibile trascinare il bordo di una clip oltre il punto di inizio o di fine del file audio al quale fa riferimento.

Se si preme [Alt]/[Option] durante il ridimensionamento, tutte le clip selezionate vengono ridimensionate dello stesso valore.



Divisione di una clip

È possibile dividere una clip in due.

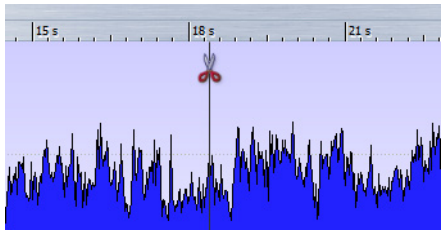
Prerequisiti

Decidere se si desidera creare automaticamente dissolvenze incrociate tra la clip sinistra e destra attivando/disattivando **Opzioni > Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**.

Procedimento

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sulla posizione in cui si desidera dividere la clip.
2. Spostare il cursore del mouse nella posizione del cursore di modifica nell'area superiore della clip.

   Il cursore viene visualizzato con la forma di un paio di forbici.



3. Fare doppio-clic.

RISULTATO

La clip viene divisa in due. Le due clip presentano lo stesso nome e le stesse impostazioni. Gli inviluppi e le dissolvenze incrociate vengono convertiti in modo che le due clip siano riprodotte come se fossero un'unica clip.

Per dividere le clip in tutte le tracce, selezionare **Modifica > Tutte le tracce > Dividi alla posizione del cursore**.

Finestra di dialogo Dividi clip alle parti silenziose

È possibile rimuovere le parti silenziose delle clip e creare una nuova clip nella posizione di taglio.

Nella finestra **Clip focalizzata**, aprire il pannello **Modifica** e selezionare **Dividi alle parti silenziose**.

Una clip ha una durata di almeno

Consente di impostare la lunghezza minima delle regioni risultanti dopo la divisione. Le sezioni non silenziose più brevi di questa lunghezza non diventeranno regioni divise.

Silenzio minimo tra le regioni

Consente di impostare la lunghezza minima di una regione silenziosa. Le regioni silenziose più brevi di questa lunghezza non causeranno la creazione di regioni di divisione supplementari.

Il silenzio è definito come un segnale inferiore a (RMS)

Consente di impostare manualmente il livello soglia per l'individuazione del silenzio. I livelli al di sotto di questo valore verranno considerati silenzio.

Rilevamento automatico del livello (analisi a 2 fasi, più lenta)

Se questa opzione è attivata, il file verrà analizzato e automaticamente diviso dove WaveLab Elements rileva il silenzio. Questo processo richiede più tempo in quanto il file viene letto due volte.

Separa le clip risultanti con uno spazio fisso

Se questa opzione è attivata, le clip risultanti vengono separate le une dalle altre utilizzando lo spazio di default. Se questa opzione è disattivata, gli spazi tra le clip risultanti vengono determinati dalla quantità di silenzio rimosso.

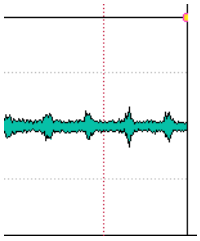
Eliminazione delle clip

Sono disponibili due modalità principali per eliminare una clip:

- Fare clic-destro su una clip e selezionare **Elimina**.
- Selezionare una clip e premere [Del].

Informazioni su clip e cue point

Un cue point è un marker di posizione definito che appartiene a una clip. Può essere posizionato all'interno o all'esterno della clip. I cue point sono visualizzati come linee verticali punteggiate.



Quando si sposta una clip, il relativo cue point è magnetico su qualsiasi bordo, marker o posizione. Sono possibili diversi utilizzi:

- Per impostare il cue point in una posizione rilevante nell'audio e utilizzarlo per allineare la clip con altre clip, ecc.
- Per impostare il cue point prima dell'inizio di una clip per posizionare le clip in una riga con spazi predefiniti.
- Per impostare il cue point al punto di fade-in o fade-out di una clip, semplificando il mantenimento della lunghezza della dissolvenza durante la dissolvenza incrociata.

NOTA

Ogni clip può presentare solo un cue point. Se si seleziona un'altra opzione di inserimento cue point, il cue point viene spostato in una nuova posizione.

Utilizzo di cue point

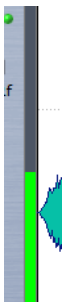
È possibile aggiungere un cue point per ciascuna clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic sulla posizione della clip in cui si desidera impostare un cue point.
2. Nella finestra **Clip focalizzata** e nel pannello **Cue point**, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Imposta al cursore
   - Imposta alla posizione dello spazio di transizione di default
3. Decidere se si desidera attivare le seguenti opzioni:
   - Segue punto di fine fade-in
   - Segue punto di inizio fade-out
   - Cue point di fine

Indicatore attività traccia

L'indicatore dell'attività della traccia mostra il livello del volume per le tracce audio. Si trova nel lato destro dell'area di controllo traccia nell'area di lavoro Montaggio Audio.



L'indicatore dell'attività della traccia offre una panoramica generale di quali tracce stanno attualmente riproducendo audio a quale livello approssimativo, invece che fornire letture del livello esatto.

Inviluppi per clip

Per le clip nel montaggio audio, è possibile creare inviluppi per volume, dissolvenze e panorama.

È possibile creare una curva di inviluppo del volume indipendente per automatizzare il volume, per creare dissolvenze e dissolvenze incrociate e per mettere in mute sezioni di clip.

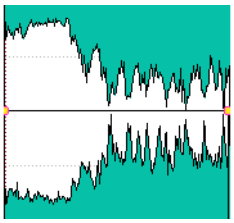
È inoltre possibile disegnare inviluppi di panorama per automatizzare le impostazioni di panorama per le clip. Per clip mono, panorama gestisce la posizione sinistra/destra nel campo stereo. Per clip stereo, panorama imposta il bilanciamento sinistro/destro.

Modificare le impostazioni di inviluppo nella finestra **Clip focalizzata** o fare clic-destro su una curva di inviluppo. Il menu delle impostazioni è diverso, a seconda se si fa clic sulla parte di fade-in, fade-out o sustain.

Modalità di visualizzazione dell'inviluppo

Di default, in tutte le clip viene visualizzata una curva di inviluppo del volume. È possibile visualizzare l'inviluppo come tre inviluppi separati: la parte di fade-in, di sustain e di fade-out.

I punti sul lato destro e sinistro della curva sono i punti di giunzione fade-in e fade-out che separano le parti di dissolvenza dalla parte di sustain.



La curva di inviluppo indica se sono stati definiti punti, fade-in o fade-out. Oltre alla curva, nella forma d'onda si riflettono inoltre di default le modifiche all'inviluppo del volume.

Selezione dell'inviluppo

È possibile passare da inviluppi volume/dissolvenza a inviluppi panorama e viceversa.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare una clip e aprire la finestra **Clip focalizzata**.
2. Nel pannello **Inviluppo**, selezionare quale inviluppo modificare dal menu nella parte superiore.

Nascondere le curve di inviluppo

Di default, gli inviluppi vengono visualizzati in tutte le clip. È possibile nascondere tali inviluppi. Tuttavia, gli inviluppi nascosti sono ancora attivi.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare una clip, aprire la finestra **Clip focalizzata** e nel pannello **Inviluppo** selezionare **Nascondi tutto**.

Modifica dell'inviluppo della clip

I punti della curva consentono di creare curve di volume, di panorama e di dissolvenza per una clip. È possibile modificare la curva di inviluppo aggiungendo e spostando i punti della curva.

Modifica dei punti della curva

Molte delle operazioni di modifica utilizzate solitamente nel contesto del sistema operativo del computer in uso possono essere applicate quando vengono modificati i punti della curva. Inoltre, viene applicato un numero di procedure specifiche.

- Per aggiungere un punto della curva, fare doppio-clic sulla curva di inviluppo.
- Per eliminare un punto della curva, fare doppio-clic sul punto della curva. Il punto della curva tra le parti di sustain e dissolvenza dell'inviluppo non può essere eliminato.

- Per eliminare diversi punti della curva, selezionare quelli che si desidera eliminare, fare clic-destro su uno dei punti e selezionare **Elimina i punti selezionati**.
- Per selezionare un intervallo di punti, premere [Alt]/[Option] e trascinare per creare un rettangolo di selezione.
- Per spostare tutti i punti selezionati, fare clic su uno dei punti selezionati e trascinare.
- Per aumentare o diminuire il valore di due punti della curva consecutivi, fare clic con [Ctrl]/[Command] sul segmento tra i punti e trascinare verso l'alto o verso il basso.
- Per modificare la posizione temporale di due punti della curva consecutivi, fare clic con [Shift] sul segmento tra i punti e trascinare verso destra o verso sinistra.
- Per aumentare o diminuire l'intera curva di inviluppo, assicurarsi che non sia selezionato alcun punto della curva, fare clic sulla curva di inviluppo e trascinare verso l'alto o verso il basso. Non trascinare un segmento delimitato da punti selezionati.
- Per regolare gli inviluppi in tutte le clip selezionate, tenere premuto [Alt]/[Option] e trascinare qualsiasi curva di inviluppo verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare il livello o il panorama di diverse clip nello stesso momento e per regolare inoltre entrambi i lati di un inviluppo stereo contemporaneamente.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere [Ctrl]/[Command] e trascinare il punto di dissolvenza.
- Per modificare il livello o la durata di fade-in/out di più inviluppi nello stesso momento, selezionare le clip che si desidera modificare, quindi premere [Alt]/[Option] e modificare l'inviluppo con il mouse.

Reimpostazione dei punti della curva

È possibile reimpostare i punti della curva al livello di default.

- Per reimpostare un singolo punto su 0 dB, fare clic-destro sul punto e selezionare **Riporta a 0 dB i punti selezionati**.
- Per reimpostare l'intera curva di inviluppo alle impostazioni di default, fare clic-destro sulla curva di inviluppo e selezionare **Riporta il livello a 0 dB**.

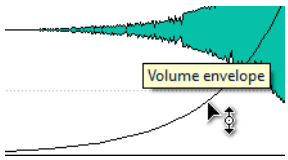
Modifica dell'inviluppo del volume totale di una clip

La curva di inviluppo di default non contiene alcun punto di inviluppo del volume. In questa condizione, è comunque possibile utilizzare la curva per modificare il volume totale di una clip.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, posizionare il cursore del mouse sulla curva di inviluppo.

   Il cursore del mouse viene visualizzato con la forma di un cerchio con due frecce che puntano verso l'alto e verso il basso.



2. Fare clic e trascinare la curva verso l'alto o verso il basso per modificare il volume di inviluppo della clip.

Informazioni sulle modalità Pan

La potenza della somma dei canali diminuisce di circa 3 dB se un segnale è posizionato completamente a destra o a sinistra, rispetto allo stesso segnale posizionato al centro. È possibile compensare il tutto con le modalità panorama (pan).

Si consiglia di provare le varie modalità fino a trovare quella che si adatta meglio alle proprie esigenze. È possibile impostare le modalità panorama per tracce, clip e uscita master.

- Per impostare le modalità panorama per le clip, utilizzare il menu delle modalità panorama nella finestra **Clip focalizzata** nel pannello **Inviluppo** o utilizzare la manopola e il menu delle modalità panorama nella finestra **Effetti**.
- Per impostare le modalità panorama per le tracce e l'uscita master, utilizzare la manopola e il menu delle modalità panorama nella finestra **Effetti**.

Sono disponibili le seguenti modalità panorama:

Modalità pan	Descrizione
Attenuazione del canale (0 dB/mute)	Tale modalità non compensa in alcun modo la perdita di potenza. Se un segnale è posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali diminuisce di circa 3 dB.
Potenza costante (+ 3 dB/mute)	Si tratta della modalità di default. Indipendentemente dalla posizione del panorama, la potenza della somma dei canali rimane costante.
Enfatizzazione del canale (+ 4,5 dB/mute)	Se viene selezionata questa modalità e un segnale viene posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali è superiore rispetto a se si dispone di un segnale posizionato al centro.
Enfatizzazione del canale (6 dB/mute)	Se viene selezionata questa modalità e un segnale viene posizionato completamente a sinistra o a destra, la potenza della somma dei canali è superiore rispetto a se si dispone di un segnale posizionato al centro. È esattamente quello che avviene con l'opzione precedente, ma con enfatizzazione di potenza ancora maggiore.

Informazioni sulla modulazione audio con altro audio

È possibile utilizzare il segnale audio di una traccia per modulare il fattore di compressione di un'altra traccia. Il segnale della traccia audio superiore (clip) è solitamente definito segnale di modulazione, in quanto contiene l'audio da trasmettere.

Il plug-in **Ducker** viene utilizzato a questo scopo in quanto riduce il volume di un segnale nel caso sia presente un altro segnale.

Dissolvenze e dissolvenze incrociate nel montaggio audio

Un fade-in è un incremento graduale di livello, un fade-out è un decremento graduale di livello. Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out.

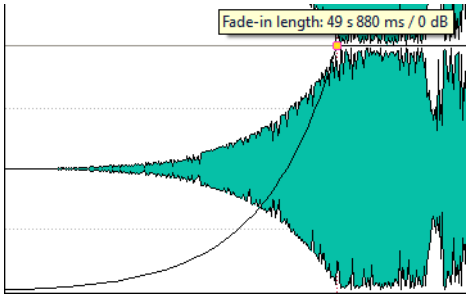
Creazione delle dissolvenze

Di default, in tutte le clip vengono visualizzati un punto di giunzione fade-in e uno fade-out. Questi possono essere trascinati orizzontalmente per creare un fade-in o fade-out per una clip.

È possibile aggiungere punti di inviluppo a una dissolvenza proprio come con gli inviluppi di volume.

- Per creare un fade-in, fare clic sul punto di fade-in all'inizio di una clip e trascinarlo a destra.
- Per creare un fade-out, fare clic sul punto di fade-out alla fine di una clip e trascinarlo a sinistra.
- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere [Ctrl]/[Command] durante il trascinamento.
- Per creare una dissolvenza incrociata, spostare una clip in un'altra. Una dissolvenza incrociata viene creata automaticamente al punto di giunzione.

La curva di fade-in/fade-out lineare risultante viene visualizzata nella clip e la dissolvenza viene inoltre riflessa nella forma d'onda. Se si posiziona il mouse sul punto di fade-in, viene visualizzata un'etichetta che mostra la durata di fade-in in secondi e millisecondi, nonché il volume in dB.



Modifica del menu delle dissolvenze

In questo menu, è possibile selezionare diverse curve di dissolvenza preset e altre opzioni relative alla dissolvenza.

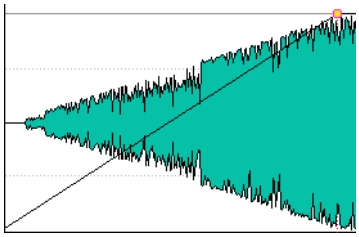
Nell'area di lavoro Montaggio Audio, fare clic-destro sul punto di fade-in o fade-out per aprire il menu **Fade-in/Fade-out**. Questo menu è un sottoinsieme della finestra **Clip focalizzata**.

Regione del fade-in/Regione del fade-out

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte del fade-in/fade-out della clip focalizzata.

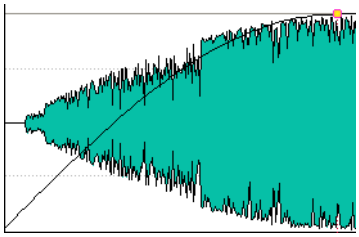
Lineare

Consente di modificare il livello in maniera lineare.



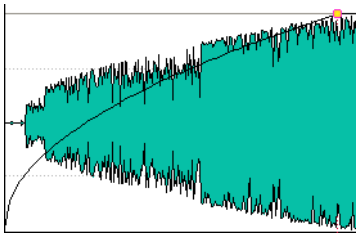
Seno (*)

Consente di modificare il livello in base al primo quarto della curva seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) rimane costante durante la transizione.



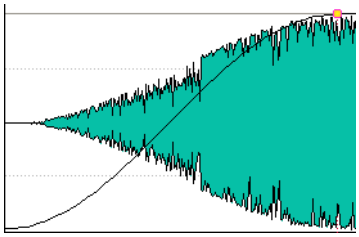
Radice quadrata (*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, il volume (RMS) rimane costante durante la transizione.



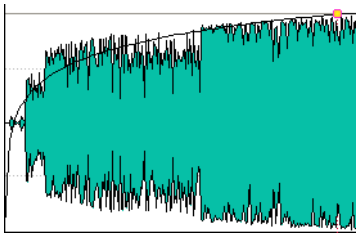
Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base a una parte di mezzo periodo della curva seno.



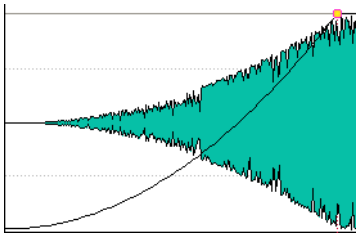
Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.



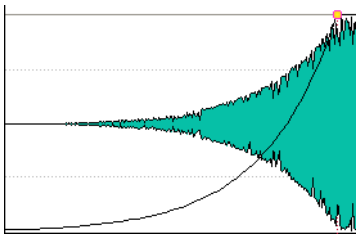
Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.



Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.



Regola la durata del fade-in/Regola la durata del fade-out

Consente di impostare la durata del fade-in/fade-out sul valore specificato nella finestra **Clip focalizzata** nel pannello **Fade-in/Fade-out**.

Applicazione di dissolvenze di default a nuove clip

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip**.

RISULTATO

Tutte le nuove clip importate o registrate nel montaggio audio sono composte da lunghezza e forma di fade-in e fade-out di default se l'opzione **Crea delle dissolvenze di default nelle nuove clip** è attiva. In questo caso, vengono utilizzate le forme di dissolvenza incrociata di default. Si applica inoltre alle clip create mediante la divisione di altre clip.

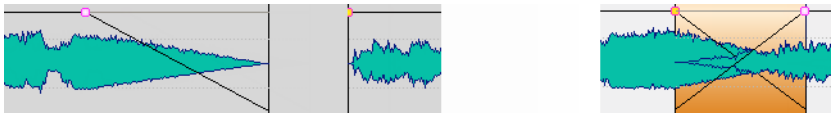
Modifica della dissolvenza incrociata

È possibile creare dissolvenze incrociate con lunghezze e forme indipendenti per le curve fade-in e fade-out.

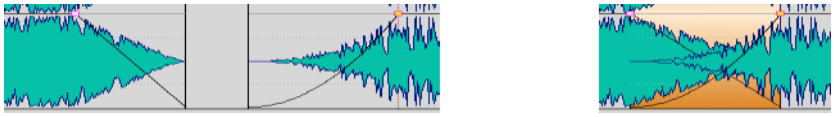
La dissolvenza incrociata automatica di default è lineare; inoltre utilizza la stessa forma e le stesse lunghezze di dissolvenza per fade-in e fade-out. Nella maggior parte dei casi, una dissolvenza incrociata seno o lineare non alterata produce il risultato atteso. Si applicano le seguenti regole:

- Una dissolvenza incrociata include fade-in e fade-out.
- È possibile modificare le curve di fade-in e fade-out nelle dissolvenze incrociate come avviene per le dissolvenze.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la durata della dissolvenza incrociata, premere [Shift], fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la regione della dissolvenza incrociata, premere [Ctrl]/[Command], fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Quando si sposta una clip in modo che si sovrapponga a un'altra per creare una dissolvenza incrociata e nessuna clip presenta un dissolvenza definita nella sovrapposizione, viene creata una dissolvenza incrociata di default.

- Quando si sposta una clip con una curva di dissolvenza definita in modo che si sovrapponga al bordo adiacente di un'altra clip (senza una dissolvenza definita), la clip non spostata presenta automaticamente la stessa forma di dissolvenza della clip spostata (ma come una dissolvenza opposta corrispondente), con compensazione dell'ampiezza. Questo si applica solo se la lunghezza di fade-out della clip non spostata è impostata su zero.



- Se entrambe le clip hanno diverse curve di dissolvenza definite ai rispettivi bordi adiacenti durante la creazione di una dissolvenza incrociata, viene creata una dissolvenza incrociata asimmetrica basata sulle curve di dissolvenza definite.



Il menu **Opzioni** fornisce opzioni aggiuntive che influiscono sulle dissolvenze incrociate.

LINK CORRELATI

"Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip" a pag. 185

Effetti per tracce, clip e uscita master

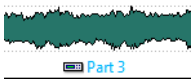
È possibile aggiungere i plug-in degli effetti VST in singole clip, tracce o uscita master di un montaggio audio. Gli effetti delle clip interessano solo le singole clip, gli effetti delle tracce tutte le clip in una traccia e l'uscita master l'intero montaggio audio.

Solo i plug-in VST 2 e VST 3 possono essere utilizzati nel montaggio audio. L'uscita master, le singole clip e tracce audio possono essere processate in maniera indipendente da un massimo di 2 plug-in degli effetti VST.

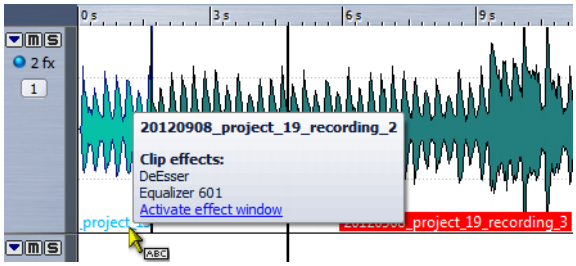
Gli effetti vengono configurati nel modo seguente:

- Come inserimenti, quando l'intero suono è processato dagli effetti.
- Come effetti send (modalità di divisione), dove il bilanciamento tra il suono non processato e il livello di mandata effetto può essere regolato o controllato dalle curve di inviluppo dell'effetto (solo effetti clip e certi plug-in VST 2).

Un'icona di fronte al nome della clip indica che gli effetti sono applicati alla clip.



Passando sopra al nome di una clip vengono visualizzati gli effetti utilizzati per la clip.



NOTA

Solo gli effetti clip per le clip attive nella posizione di riproduzione corrente consumano potenza della CPU. Gli effetti traccia e uscita master sono sempre attivi.

NOTA

La prima volta che viene riprodotto un montaggio audio dopo l'apertura o la copia, il programma deve caricare in memoria tutti gli effetti. Se gli effetti sono numerosi, può essere udito un breve silenzio prima dell'inizio della riproduzione.

NOTA

Gli effetti utilizzati per le tracce devono supportare l'audio stereo, anche se la traccia audio è mono.

Informazioni sugli effetti uscita master

È possibile aggiungere effetti uscita master a un montaggio audio. Mentre la Sezione Master è condivisa da tutti i montaggi audio, gli effetti uscita master sono locali in ciascun montaggio. Questo consente di ottenere un progetto totalmente integrato, senza necessità di utilizzare la Sezione Master.

Gli effetti uscita master sono posizionati all'uscita del montaggio audio.

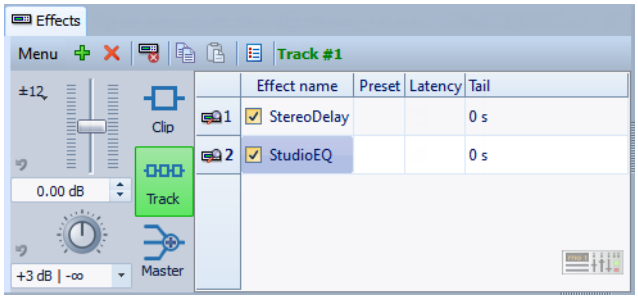
NOTA

Se si desidera utilizzare un plug-in di dithering, posizionarlo nell'uscita master.

Finestra Effetti

In questa finestra è possibile aggiungere plug-in degli effetti a tracce, clip e uscita master, nonché modificare le impostazioni panorama e guadagno.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Effetti**.



Menu

Effetti della clip

Consente di visualizzare i plug-in della clip focalizzata.

Effetti della traccia

Consente di visualizzare i plug-in della traccia focalizzata.

Effetti master

Consente di visualizzare i plug-in dell'uscita master.

Aggiungi slot

Consente di aggiungere uno slot in cui è possibile inserire un plug-in audio.

Elimina

Consente di eliminare il plug-in selezionato.

Chiudi tutte

Consente di chiudere tutte le finestre dei plug-in relative a questo montaggio audio.

Copia

Consente di copiare il plug-in selezionato e le relative impostazioni negli appunti.

Incolla

Consente di sostituire il plug-in selezionato con il plug-in copiato negli appunti. Se non è stato aggiunto alcuno slot, ne viene creato uno nuovo.

Mappa dei plug-in

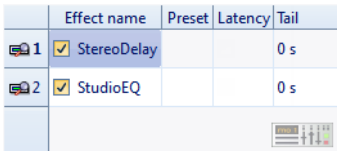
Consente di aprire la finestra di dialogo **Mappa dei Plug-in** nella quale vengono visualizzati tutti i plug-in utilizzati nel montaggio audio, nonché le clip e le tracce che li utilizzano.

Personalizza i comandi

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, nella quale è possibile definire scorciatoie per la finestra **Effetti**.

Elenco degli effetti

Nell'elenco degli effetti sono visualizzati i plug-in degli effetti di uscita master, clip o traccia selezionata. Nell'elenco è possibile selezionare nuovi effetti per i plug-in degli effetti esistenti, nonché modificare l'ordine degli effetti e l'opzione **Coda** degli effetti.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Icona della finestra dei plug-in

Consente di visualizzare la finestra dei plug-in.

Nome dell'effetto

Consente di visualizzare il nome dell'effetto. Facendo clic su un nome dell'effetto è possibile aprire il menu **Plug-in** in cui selezionare un nuovo effetto.

Preset

Consente di visualizzare l'ultimo preset caricato per il plug-in.

Latenza

Consente di visualizzare la latenza (ritardo) nel percorso audio. Con alcuni plug-in è necessario analizzare il suono prima di farlo passare oltre. Tuttavia, le modifiche in tempo reale, come l'utilizzo di una manopola degli effetti, sono ritardate in base alla massima latenza trovata tra le clip. I plug-in con latenza non possono essere utilizzati per la regolazione del livello della mandata.

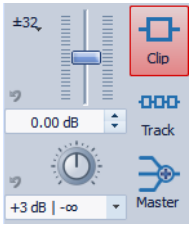
Coda (solo effetti della clip)

Gli effetti, come il riverbero e il ritardo, producono code nell'audio. Questo significa, ad esempio, che il suono dell'effetto prosegue dopo il termine del suono della clip. Ad esempio, se si aggiunge eco a una clip senza specificare un valore di coda, l'effetto dell'eco viene messo in mute al termine della clip. Configurare la lunghezza

della coda in modo da consentire il decadimento naturale dell'effetto. Se si aggiunge un altro plug-in alla clip che produce anch'esso una coda, non è necessario impostare un valore di coda separato per questo plug-in, a meno che si desideri sommare il decadimento. La lunghezza totale della coda per la clip corrisponde alla somma della coda di ciascun plug-in. L'impostazione massima della coda è 30 secondi.

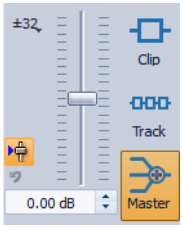
Sezione guadagno/panorama

In questa sezione, è possibile modificare le impostazioni di guadagno e panorama per ciascuna clip e traccia.



Sezione del guadagno globale

In questa sezione, è possibile impostare il guadagno globale per il montaggio audio attivo. È possibile applicare questo guadagno prima (pre) o dopo (post) l'uscita master, a seconda della configurazione del pulsante pre/post a sinistra della sezione. Pre è l'impostazione di default.



LINK CORRELATI

"Informazioni sulle modalità Pan" a pag. 194

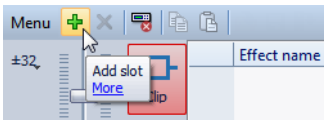
Aggiunta degli effetti a traccia, clip o uscita master

È possibile aggiungere i plug-in degli effetti a ogni traccia e clip del montaggio audio, nonché all'uscita master del montaggio audio.

Aggiunta di effetti mediante la finestra Effetti

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra **Effetti**.
2. Selezionare la sezione clip, traccia o uscita master.
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi slot**.



4. Nella colonna **Nome dell'effetto**, selezionare lo slot aggiunto.
5. Selezionare un plug-in.

RISULTATO

L'effetto selezionato viene visualizzato in una finestra.

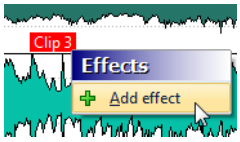
NOTA

È possibile aggiungere effetti durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un effetto con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze di tempo. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni del parametro. Se è questo il caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

Ulteriori modalità di aggiunta degli effetti

- Per aggiungere un effetto a una traccia, fare clic sul pulsante **FX** nell'area di controllo della traccia, selezionare **Aggiungi effetto**, quindi scegliere un effetto dal menu.

- Per aggiungere un effetto a una clip, nella finestra di montaggio fare clic-destro sul nome della clip, selezionare **Aggiungi effetto**, quindi scegliere un effetto dal menu.



Rimozione degli effetti da tracce, clip o uscita master

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra **Effetti**.
2. Selezionare la sezione clip, traccia o uscita master.
3. Fare clic sull'effetto che si desidera rimuovere e selezionare **Nessuno**.

RISULTATO

L'effetto viene rimosso dallo slot. È possibile ora selezionare un nuovo effetto per lo slot o lasciarlo inutilizzato.

Copia delle impostazioni dell'effetto in altre tracce, clip o uscita master

È possibile copiare l'effetto e le impostazioni relative di una traccia, clip o uscita master in altre tracce, clip o uscita master di un altro montaggio audio o del medesimo.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra **Effetti**.
2. Selezionare l'effetto di cui si desidera copiare le impostazioni.
3. Selezionare **Menu > Copia**.
4. Decidere se si desidera incollare le impostazioni degli effetti in un nuovo slot o sostituire un effetto esistente.
   - Per incollare le impostazioni degli effetti in un nuovo slot, aggiungere un nuovo slot e selezionare **Menu > Incolla**.
   - Per sostituire un effetto esistente, selezionarlo e scegliere **Menu > Incolla**.

Annullamento delle modifiche agli effetti

È possibile annullare/ripristinare le modifiche alle impostazioni degli effetti. Tuttavia, WaveLab Elements registra le modifiche solo quando la finestra **Effetti** perde il focus.

PROCEDIMENTO

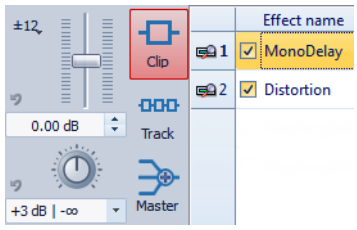
1. Nella finestra plug-in, fare clic su un'altra finestra per annullare il focus del plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
2. Tornare al plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
3. Premere [Ctrl]/[Command]-[Z] per annullare le impostazioni.

Configurazione di panorama e guadagno per gli effetti

È possibile impostare il panorama e il guadagno degli effetti per ciascuna clip e traccia individualmente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la finestra **Effetti**.
2. Selezionare una clip o una traccia.
3. Regolare il panorama e il guadagno mediante i controlli a sinistra della finestra **Effetti**.



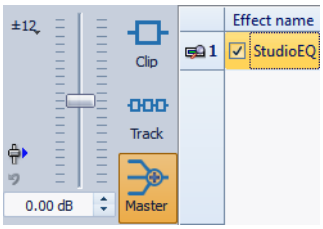
Configurazione del guadagno globale per gli effetti

È possibile impostare un guadagno globale per gli effetti uscita master del montaggio audio e applicarlo prima (pre) o dopo (post) gli effetti uscita master.

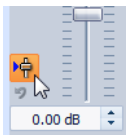
PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare la finestra **Effetti**.
2. Selezionare l'uscita master.

3. Regolare il guadagno globale mediante il fader a sinistra della finestra **Effetti**.



4. Fare clic sul pulsante pre/post a sinistra del fader del guadagno globale.



Se si utilizza un plug-in di dithering, impostare il guadagno su pre-master.

Finestra dei plug-in

In questa finestra, è possibile visualizzare i plug-in degli effetti utilizzati per traccia, clip o uscita master.

Finestra dei plug-in singola

Quando si aggiunge un nuovo plug-in degli effetti a una traccia, clip o uscita master, la finestra dei plug-in viene visualizzata automaticamente. Nella finestra dei plug-in gli effetti vengono visualizzati in una catena di plug-in di default. Per modificare l'ordine di processamento degli effetti, è possibile trascinare ciascun effetto in una nuova posizione nella catena.

Apertura della finestra dei plug-in

È possibile aprire la finestra dei plug-in da diverse posizioni nell'area di lavoro Montaggio Audio.

- Per aprire la finestra dei plug-in dalla finestra **Effetti**, nell'elenco degli effetti, fare clic sull'icona dei plug-in a sinistra di un plug-in.

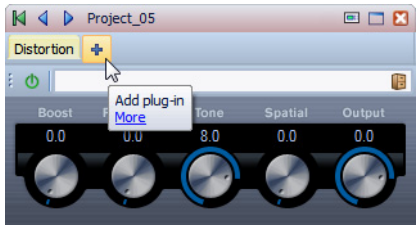
- Per aprire la finestra dei plug-in per una clip dalla finestra di montaggio, fare clic-destro sulla clip e selezionare **Modifica i plug-in**. È inoltre possibile fare clic-destro sul nome della clip e selezionare un plug-in.
- Per aggiungere la finestra dei plug-in per una traccia, fare clic sul pulsante **FX** nell'area di controllo della traccia.
- Per aprire la finestra dei plug-in per una clip focalizzata, nella finestra **Clip focalizzata** nel pannello **Modifica**, selezionare **Modifica i plug-in**.

Aggiunta degli effetti dall'interno della finestra dei plug-in

Gli effetti aggiunti a una clip, traccia o uscita master nella finestra **Effetti** vengono automaticamente visualizzati nella finestra dei plug-in. Tuttavia, è anche possibile aggiungere effetti a una traccia o clip direttamente dall'interno della finestra della catena di plug-in.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra dei plug-in per la clip, traccia o uscita master a cui si desidera aggiungere un effetto.
2. Nella finestra della catena dei plug-in, fare clic sul pulsante **Aggiungi un plug-in**.



3. Selezionare un effetto dal menu.

   L'effetto viene aggiunto alla fine della catena dei plug-in. L'effetto aggiunto viene visualizzato anche nella finestra **Effetti**.
4. Opzionale: se si desidera spostare l'effetto aggiunto nella catena di plug-in, trascinarlo in un'altra posizione.

Modifica degli effetti dall'interno della finestra dei plug-in

Quando si visualizzano i plug-in degli effetti nella finestra dei plug-in, è possibile agire sui plug-in per modificare il processamento.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, aprire la finestra dei plug-in per la clip, traccia o uscita master per cui si desidera modificare un effetto.
2. Fare clic sull'icona del menu dei plug-in e selezionare un effetto dal menu.

L'effetto modificato viene visualizzato anche nella finestra **Effetti**.

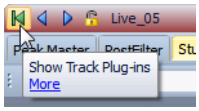
3. Opzionale: se si desidera spostare l'effetto modificato in una finestra della catena di plug-in, trascinarlo in un'altra posizione.

Alternanza tra effetti uscita master, clip e tracce nelle finestre plug-in

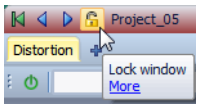
Nella finestra plug-in, è possibile alternare rapidamente la catena effetti di clip, tracce e uscita master.

- Per alternare clip, tracce e uscita master del montaggio audio attivo, utilizzare le icone freccia sinistra e destra.

- Quando si utilizza una finestra plug-in per entrambe le clip e le tracce di un montaggio audio, è possibile alternare i plug-in della clip focalizzata o della traccia in cui viene visualizzata la clip focalizzata facendo clic sulle icone **Visualizza i plug-in della clip** o **Visualizza i plug-in della traccia**.



- Per bloccare una finestra plug-in, attivare **Blocca la finestra**. Se questa opzione è attivata e si seleziona un'altra traccia o clip, viene visualizzata un'altra finestra di plug-in. Se questa opzione è disattivata e si seleziona un'altra traccia o clip, gli effetti vengono visualizzati nella stessa finestra plug-in.



Chiusura di tutte le finestre plug-in

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, visualizzare la finestra **Effetti**.
2. Selezionare **Menu > Chiudi tutte**.

Informazioni sulla finestra CD

La finestra **CD** consente di visualizzare le clip del montaggio audio attualmente attivo e di scrivere il montaggio audio su un CD audio.

NOTA

Ciascuna clip nel montaggio audio è una traccia CD.

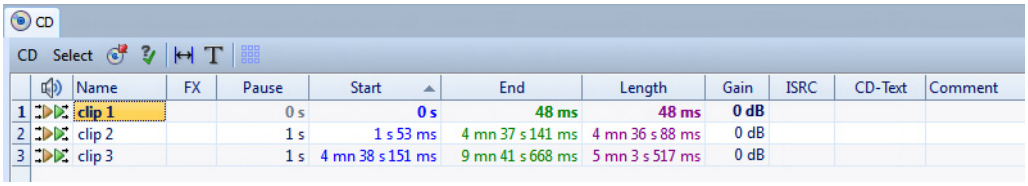
È inoltre possibile regolare le pause tra clip, verificare la conformità agli standard Red Book, aggiungere e modificare CD-Text e aggiungere codici ISRC e UPC/EAN. Quando si seleziona una clip nella finestra di montaggio, la clip corrispondente viene evidenziata nella finestra **CD**.

È possibile riordinare le tracce CD nell'elenco delle tracce CD mediante trascinamento.

Finestra CD

In questa finestra è possibile creare un CD audio.

Nell'area di lavoro **Montaggio Audio**, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > CD**.


CD
CD
Select
Name
FX
Pause
Start
End
Length
Gain
ISRC
CD-Text
Comment
1 clip 1 0 s 0 s 48 ms 48 ms 0 dB
2 clip 2 1 s 1 s 53 ms 4 mn 37 s 141 ms 4 mn 36 s 88 ms 0 dB
3 clip 3 1 s 4 mn 38 s 151 ms 9 mn 41 s 668 ms 5 mn 3 s 517 ms 0 dB

Elenco delle tracce

È possibile modificare direttamente le tracce dall'elenco tracce nella finestra **CD**.

Trigger di riproduzione

Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

Riproduzione dall'inizio con un pre-roll.

-[Alt]/[Option]

Riproduzione dall'inizio con un lungo pre-roll.

Riproduzione dall'inizio.

È possibile tenere premuto [Ctrl]/[Command] e fare doppio-clic sul triangolo di un marker di inizio traccia CD per avviare la riproduzione dalla posizione del marker.

Nome

Consente di visualizzare il nome della traccia. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

FX

Consente di visualizzare l'eventuale utilizzo di effetti da parte della clip corrispondente.

Pausa

Mostra le pause tra due tracce.

Inizio

Mostra la posizione di inizio della traccia.

Fine

Mostra la posizione di fine della traccia.

Lunghezza

Consente di visualizzare la durata temporale dalla posizione di inizio della traccia CD fino alla fine corrispondente o al marker di giunzione.

Guadagno

Consente di impostare il guadagno per la clip.

ISRC

Consente di inserire un codice ISRC. Per modificare il codice, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

CD-Text

Consente di specificare il CD-Text. Per modificare il CD-Text, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Commento

Consente di inserire un commento. Per inserire un commento, fare doppio-clic su una cella.

Menu CD

Scrivi CD Audio

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale avviare la scrittura di un CD.

Verifica la conformità del CD

Consente di verificare che le impostazioni per il montaggio audio siano conformi allo standard Red Book.

Regola le pause fra le clip

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile regolare le pause tra le clip. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Imposta pausa specifica
- Consente di arrotondare le pause esistenti al secondo più vicino.

Modifica CD-Text

Apre l'**Editor del CD-Text** che consente di immettere testo descrittivo per le tracce scritte su CD.

Assegna codice UPC/EAN

Apre una finestra di dialogo in cui è possibile assegnare un codice UPC/EAN a una clip.

Menu Seleziona

Questo menu consente di selezionare le clip. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Seleziona tutte le clip
- Seleziona le clip che si trovano prima del cursore, sulla traccia focalizzata
- Seleziona le clip che si trovano dopo il cursore, sulla traccia focalizzata
- Deseleziona tutte le clip

Creazione di tracce CD audio da clip

È possibile utilizzare l'opzione **Verifica la conformità del CD** per verificare se il montaggio audio è pronto per la scrittura su CD audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Montaggio Audio, assicurarsi che il montaggio audio contenga il materiale che si desidera inserire nel CD audio.

   Le tracce CD devono avere una lunghezza di almeno 4 secondi.
2. Ascoltare l'anteprima delle tracce nella finestra **CD** e applicare le necessarie correzioni.
3. Nella finestra **CD**, selezionare **CD > Verifica la conformità del CD**.
   - Se viene visualizzato un messaggio di allerta, apportare le necessarie correzioni e verificare nuovamente la conformità del CD.
   - In caso contrario, il montaggio audio è pronto per essere scritto su CD audio.

Informazioni sulla clonazione dei montaggi audio

Quando si clona un montaggio audio, viene creata una copia.

Clona copia il montaggio audio e consente alle nuove clip di fare riferimento ai file audio originali. È utile se si desidera creare diverse versioni del montaggio audio, ad esempio per provare differenti variazioni. Tuttavia, eventuali modifiche o processamenti applicati ai file audio attuali si rifletteranno in entrambi i montaggi audio.

Clonazione dei montaggi audio

In questo modo, viene creata una copia del montaggio audio in cui le nuove clip fanno riferimento ai file audio originali.

PROCEDIMENTO

- Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **File > Clona** o premere [Ctrl]/[Command], trascinare una linguetta e rilasciarla nella barra della linguetta.

RISULTATO

Una copia del montaggio audio viene aperta in un'altra linguetta.

Eseguire il mixdown - Funzione di renderizzazione

La funzione di renderizzazione nella Sezione Master consente di eseguire il mixdown dell'intero montaggio audio o di alcune regioni in un singolo file audio.

È necessario un mixdown per produrre un file audio dal montaggio audio.

LINK CORRELATI

"Renderizzazione" a pag. 241

Meta-Normalizzatore del volume

Questo strumento è un componente di mastering fondamentale per garantire che tutti i brani abbiano lo stesso volume e impedire il clipping. Consente di regolare il volume di ciascuna clip nel montaggio audio in modo che presentino tutte lo stesso volume. È inoltre possibile regolare il volume del mixdown del montaggio audio, oltre al volume dell'uscita della Sezione Master.

Questo strumento opera sui guadagni. Non influisce sui file audio sottostanti né utilizza alcun compressore audio.

Se non è possibile far corrispondere il volume in una data clip senza produrre clipping, il livello delle altre clip viene ridotto in modo che tutte le clip raggiungano comunque lo stesso volume. Tutto ciò non avviene se l'opzione **Ignora i picchi** è selezionata.

Per evitare clipping nel passaggio della Sezione Master, è possibile limitare l'uscita del mixdown del montaggio audio prima che entri nella Sezione Master e/o l'uscita della Sezione Master.

NOTA

Il percorso audio nel montaggio audio utilizza un processamento a virgola mobile a 32 bit. È quindi possibile sovraccaricarlo, ad esempio mediante livelli superiori a 0 dB nelle clip, senza provocare clipping nel percorso del segnale. L'unica sezione del percorso audio che può introdurre clipping è quella di uscita della Sezione Master o del montaggio audio. Entrambi i problemi possono essere risolti dal Meta-Normalizzatore del volume.

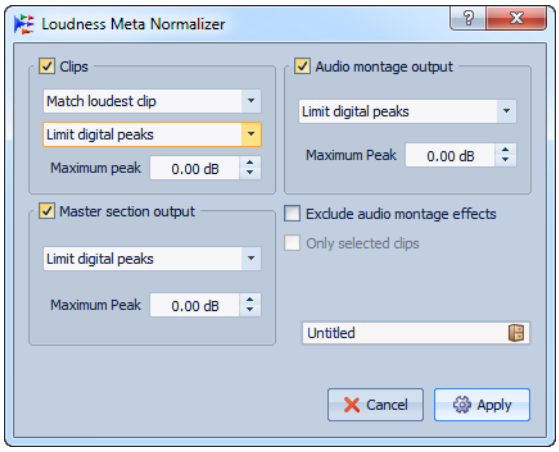
NOTA

Poiché il volume richiede diversi secondi di audio per essere calcolato in maniera corretta, questo strumento non è adatto a clip molto brevi (inferiori ai 3 secondi).

Finestra di dialogo Meta-Normalizzatore del volume

In questa finestra di dialogo, è possibile regolare il volume di ciascuna clip nel montaggio audio, in modo da assegnare loro lo stesso volume. È inoltre possibile regolare l'intera uscita.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Modifica > Meta-Normalizzatore del volume**.



Clip, Uscita della Sezione Master e Uscita del montaggio audio

- Quando l'opzione **Clip** è attivata, le impostazioni relative al guadagno di tutte le clip nel montaggio audio sono regolate singolarmente, così da consentirne la riproduzione allo stesso volume.
- Quando l'opzione **Uscita del montaggio audio** è attivata, viene modificata l'impostazione relativa al guadagno generale del montaggio audio, così da consentire che il mixdown del montaggio audio corrisponda a un volume specifico e non si verifichi, preferibilmente, clipping.
- Quando l'opzione **Uscita della Sezione Master** è attivata, il guadagno della Sezione Master viene regolato in modo che il mixdown del montaggio audio processato mediante tutti i plug-in della Sezione Master corrisponda a un volume specifico e non si verifichi, preferibilmente, clipping. Il montaggio audio stesso non viene modificato da questa operazione.

Le seguenti opzioni sono disponibili per le impostazioni di guadagno delle clip, l'uscita del montaggio audio e l'uscita della Sezione Master.

Menu di corrispondenza del volume

Selezionare se l'uscita del montaggio audio deve corrispondere a un volume specifico o meno. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Non modificare il volume

- Fai corrispondere al volume della clip più forte
- Fai corrispondere al volume della clip focalizzata

Menu dei picchi

Selezionare se è necessario che WaveLab Elements limiti i valori campioni (picchi digitali) o ignori i picchi.

Questa impostazione è meno importante per le clip, in quanto il mixdown del montaggio audio può essere ulteriormente ridotto.

Picco massimo

Consente di determinare il valore del picco massimo da non superare.

Opzioni aggiuntive

Escludi gli effetti del montaggio audio

Se questa opzione è attivata, gli effetti del montaggio audio non vengono presi in considerazione quando si utilizza il Meta-Normalizzatore del volume per il processamento.

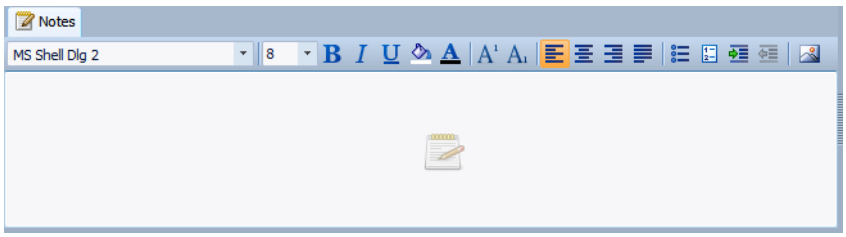
Solamente le clip selezionate

Se questa opzione è attivata, solo le clip selezionate vengono processate con il Meta-Normalizzatore del volume.

Finestra Note

Questa finestra consente di mantenere le note relative alla sessione di montaggio audio corrente.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Note**.



È possibile inserire testo nella finestra e utilizzare i controlli dell'editor di testo HTML standard per formattare testo, aggiungere immagini ed elenchi. Le note vengono salvate con il file del montaggio audio.

Registrazione

È possibile eseguire una registrazione audio nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio.

Configurazione della finestra di dialogo Registrazione

Prima di avviare la registrazione, configurare la finestra di dialogo **Registrazione**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, fare clic sul pulsante **Registra** o premere [*] sul tastierino numerico.
2. Nella sezione **File da creare**, aprire il menu a tendina e selezionare se si desidera registrare un file con nome o temporaneo.
3. Nella sezione **File da creare**, selezionare un nome file e la posizione in cui salvare il file.
4. Selezionare il formato audio eseguendo una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic sul pulsante freccia giù per selezionare un formato audio predefinito.
   - Fare clic sul formato audio per visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, quindi fare clic su **OK**.
5. Selezionare se si desidera registrare su un file audio o su una traccia del montaggio audio, tramite una delle seguenti opzioni:
   - **Crea una nuova finestra del file audio**
   - **Aggiungi al file audio attivo**
   - **Aggiungi alla traccia focalizzata del montaggio**
6. Scegliere se si desidera visualizzare il **Livello** o lo **Spettro**.

7. Opzionale: applicare ulteriori impostazioni nella sezione **Opzioni**, nelle linguette **Opzioni** e **Valori**.
8. Fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.

   Se è stata selezionata una delle opzioni di avvio automatico, la registrazione entra in modalità **Pausa** e vi resta finché non vengono soddisfatti i criteri di avvio automatico.

   Lo sfondo della finestra di dialogo **Registrazione** diventa rosso per indicare una registrazione in corso.
9. Opzionale: è possibile mettere in pausa la registrazione facendo clic sul pulsante **Pausa**.
10. Opzionale: è possibile inserire dei marker nel file durante la registrazione facendo clic sui pulsanti di inserimento marker.
11. Una volta completata la registrazione, fare clic su **Stop**.
12. Opzionale: se si desidera registrare un'altra sessione, fare di nuovo clic su **Registra**.

Inserimento di marker durante la registrazione

Durante la registrazione, è possibile fare clic sui pulsanti dei marker per aggiungere un marker al file registrato.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.
2. Configurare le impostazioni e avviare la registrazione.
3. Selezionare il tipo di marker che si desidera inserire.
   - Per inserire un marker generico numerato, fare clic sul pulsante del marker giallo o premere [Ctrl]/[Command]-M.
   - Per inserire dei marker generici numerati di inizio e fine regione, fare clic sui pulsanti bianchi e premere [Ctrl]/[Command]-L/[Ctrl]/[Command]-R.

RISULTATO

I marker vengono inseriti ogni volta che si fa clic sul pulsante marker.

NOTA

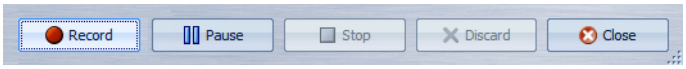
Se si inseriscono due o più marker di inizio regione in una riga senza nessun marker di fine regione in mezzo, viene mantenuto solo l'ultimo di tali marker di inizio. La stessa regola vale per i marker di fine regione.

Finestra di dialogo Registrazione

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare le impostazioni di registrazione e avviare la registrazione di un file audio.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, fare clic sul pulsante **Registra** o selezionare **Trasporto > Registra**.

Pulsanti principali



Registra

Consente di avviare la registrazione. A seconda delle opzioni di registrazione, la modalità **Pausa** è attivata o meno.

Pausa

Consente di mettere in pausa la registrazione.

Stop

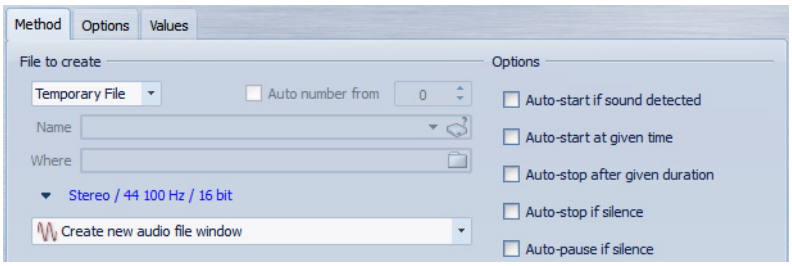
Consente di arrestare la registrazione.

Elimina

Consente di arrestare la registrazione ed eliminare tutto ciò che è stato registrato fino ad ora.

Linguetta Metodo

In questa linguetta, è possibile definire le opzioni di avvio, arresto e messa in pausa automatici della registrazione. È possibile selezionare un dispositivo di ingresso e scegliere di avviare una registrazione in un momento specifico oppure arrestarla dopo una determinata durata.



File da creare

Consente di specificare se si desidera registrare un file temporaneo da salvare successivamente o se registrare un file con un nome e una posizione specifici.

Numero automatico da

Se questa opzione è attiva, vengono aggiunti dei numeri crescenti ai nomi dei file salvati successivamente.

Nome

Il nome del file da scrivere, senza percorso. Quando si digita, vengono visualizzati tutti i file presenti nella cartella selezionata che iniziano con le stesse lettere. Per visualizzare tutti i file nella cartella selezionata, fare clic sull'icona elenco.

Dove

Consente di specificare la cartella nella quale si desidera salvare la registrazione.

Formato file audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, nella quale è possibile impostare il formato del file.

Posizione della registrazione

Consente di specificare la posizione in cui l'audio viene registrato:

- In una nuova finestra di un file audio.
- In un file audio esistente, nella posizione del cursore (se non ne esiste nessuno, ne viene creato uno nuovo).
- In un montaggio audio esistente, nella posizione del cursore di modifica (se non ne esiste nessuno, ne viene creato uno nuovo).

Avvio autom. se viene rilevato il suono

Se questa opzione è attiva, la registrazione inizia quando il livello dell'ingresso audio supera il livello di soglia specificato nella linguetta **Valori**.

Avvio autom. a un tempo specifico

Se questa opzione è attiva, la registrazione avrà inizio a un determinato orario in base all'orologio del computer. Specificare l'orario nella linguetta **Valori**.

Stop autom. dopo durata indicata

Se questa opzione è attiva, la registrazione si arresta automaticamente dopo la durata specificata nella linguetta **Valori**.

Stop autom. in caso di silenzio

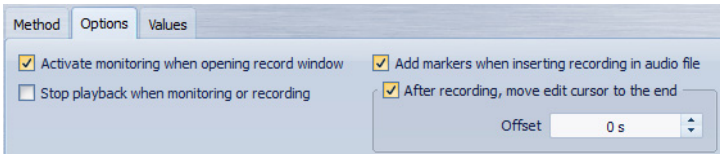
Se questa opzione è attiva, la registrazione si arresta automaticamente quando il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia definito e vi rimane per una determinata durata. Specificare il livello e la durata nella linguetta **Valori**.

Pausa autom. in caso di silenzio

Se questa opzione è attiva, la registrazione va automaticamente in pausa quando il livello dell'ingresso audio scende al di sotto di un livello soglia definito e vi rimane per una determinata durata. Specificare il livello e la durata nella linguetta **Valori**.

Linguetta Opzioni

In questa linguetta, è possibile regolare le impostazioni aggiuntive per il processo di registrazione.



Attiva il monitoraggio all'apertura della finestra di registrazione

Se questa opzione è attiva, gli indicatori vengono attivati quando viene visualizzata la finestra di dialogo **Registrazione**. Se questa opzione è disattivata, gli indicatori e il monitoraggio audio vengono visualizzati quando si preme **Registra** o si attiva **Monitora**.

Arresta la riproduzione in fase di monitoraggio o di registrazione

Se questa opzione è attiva, la riproduzione si arresta prima dell'inizio del monitoraggio o della registrazione.

Aggiungi dei marker all'inserimento di una registrazione in un file audio

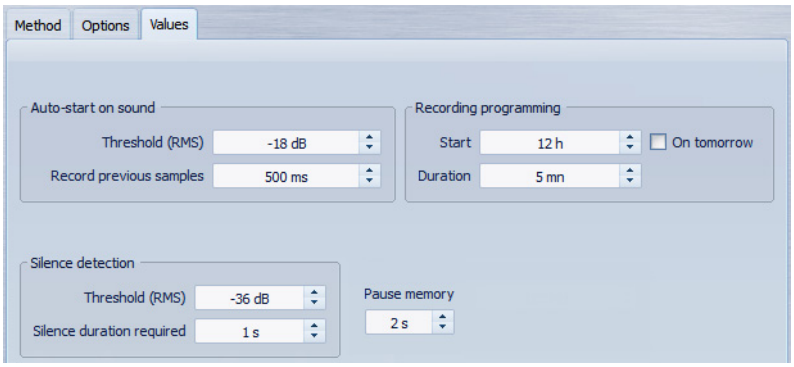
Se questa opzione è attiva e viene inserita una registrazione all'interno di un file audio, vengono aggiunti dei marker all'interno dei nuovi campioni.

Dopo la registrazione, sposta il cursore di modifica alla fine

Quando si registra in un file o montaggio audio, spesso è conveniente spostare il cursore alla fine della registrazione.

Linguetta Valori

In questa linguetta, è possibile definire dei valori per diverse opzioni di registrazione.



Avvio automatico al segnale sonoro - Soglia (RMS)

Consente di specificare il livello sonoro medio sufficiente per avviare la registrazione.

Avvio automatico al segnale sonoro - Registra campioni precedenti

Consente di includere una breve sezione audio prima del punto di inizio, ad esempio per catturare attacchi. Questa funzione è rilevante solamente quando l'opzione **Avvio autom. se viene rilevato il suono** è attiva.

Rilevamento del silenzio - Soglia (RMS)/Durata del silenzio necessaria

Questo è il valore soglia utilizzato per le opzioni **Stop autom. in caso di silenzio** e **Crea autom. marker ai punti di silenzio**. Esso viene utilizzato insieme all'impostazione **Durata silenzio richiesta** per fare in modo che la registrazione venga arrestata o venga aggiunto un marker se il livello di ingresso rimane al di sotto del valore soglia per la durata specificata.

Programmazione della registrazione - Inizio

Consente di specificare l'orario al quale la registrazione viene avviata quando l'opzione **Avvio autom. a un tempo specifico** è attiva.

Programmazione della registrazione - Domani

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un orario per il giorno successivo.

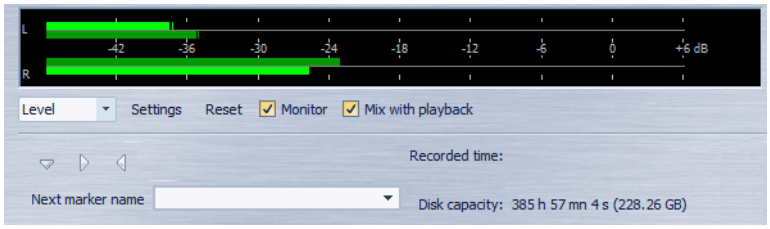
Programmazione della registrazione - Durata

Consente di specificare la lunghezza della registrazione quando l'opzione **Stop autom. dopo durata indicata** è attiva.

Memoria della pausa

Questo è un buffer di sicurezza che viene utilizzato in combinazione con il pulsante Pausa. Quando si riprende la registrazione, questo buffer viene utilizzato per ripristinare una breve sezione dell'audio antecedente alla disattivazione della pausa. In questo modo, è possibile riprendere la registrazione anche se si è disattivato il pulsante **Pausa** un po' troppo in ritardo.

Display dell'indicatore



Livello/Spettro

Consente di specificare quale indicatore visualizzare.

Impostazioni

Consente di aprire la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di Livello/Panorama**, in cui è possibile personalizzare le impostazioni dell'indicatore.

Reinizializza

Consente di reinizializzare i valori di picco.

Monitora

Se questa opzione è attiva, l'ingresso audio viene inviato anche alle porte di uscita (non disponibile con i driver Windows MME).

Mixa con la riproduzione

Se questa opzione è attiva e sono selezionate le stesse porte audio per il monitoraggio e per la riproduzione (nella finestra di dialogo **Connessioni Audio VST**), i segnali vengono mixati. Se questa opzione non è attiva, il segnale del monitoraggio ha la priorità.

Questo consente di passare dall'ascolto del segnale registrato al segnale di riproduzione e di avere il pieno controllo sulle uscite monitor.

Nome del marker successivo

Consente di modificare il nome del marker successivo da inserire.

Display dell'indicatore

Nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione**, è possibile trovare un display dell'indicatore. Questo è utile per verificare il livello di ingresso e lo spettro delle frequenza del segnale di ingresso.

Gli indicatori nella finestra di dialogo **Registrazione** sono versioni in miniatura del Livello e del Spettro visualizzati nelle finestre degli indicatori. Attivare gli indicatori inserendo la spunta nella casella di controllo **Monitora**.Questa funzione viene attivata automaticamente se l'opzione **Attiva il monitoraggio all'apertura della finestra di registrazione** è attiva nella linguetta **Opzioni** nella finestra di dialogo **Registrazione**.

Per reinizializzare gli indicatori, fare clic sul pulsante **Reinizializza**.

Indicatore di Livello

Nell'indicatore di Livello, le barre orizzontali indicano il livello di picco (barre esterne) e il volume medio (VU, barre interne) di ciascun canale. Vengono anche visualizzati i valori numerici. Quando si fa clic sul pulsante **Impostazioni**, si apre la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di Livello/Panorama**.

Indicatore di Spettro

L'indicatore di Spettro consente di visualizzare un diagramma a barre, che fornisce una rappresentazione grafica continua dello spettro delle frequenze. Dal menu a tendina **Impostazioni** è possibile scegliere se restringere la rappresentazione ai livelli audio elevati o se includere anche i livelli bassi e medi.

Indicatore della Capacità disco

Questo indicatore collocato nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** indica approssimativamente lo spazio disponibile nell'hard disk specificato nella sezione **File da creare** o nell'hard disk selezionato per i file temporanei.

NOTA

Quando sull'hard disk è disponibile uno spazio inferiore a 30 secondi, l'indicazione della capacità del disco viene visualizzata in rosso.

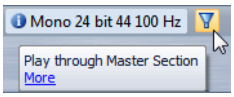
Sezione Master

La **Sezione Master** è il blocco finale nel percorso del segnale prima dell'invio dell'audio all'hardware, a un file o agli indicatori audio. Questa è la sezione in cui si regolano i livelli master, si aggiungono gli effetti e si applica il dithering.

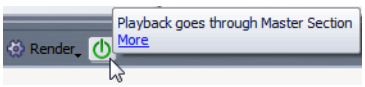
Le impostazioni e gli effetti della **Sezione Master** vengono tenuti in considerazione nei seguenti casi:

- Quando si riproduce un file audio nella finestra wave.
- Quando si riproduce un montaggio audio. Notare che gli effetti della **Sezione Master** valgono per tutte le clip e le tracce in un montaggio audio, al contrario dei singoli effetti delle clip o delle tracce.
- Quando si utilizza la funzione **Renderizza**.
- Quando si scrive su CD dal montaggio audio.

Di default la **Sezione Master** è attiva. È possibile renderla inattiva singolarmente per ciascun file disattivando il pulsante **Riproduci attraverso la Sezione Master** nella parte inferiore della finestra wave/di montaggio.



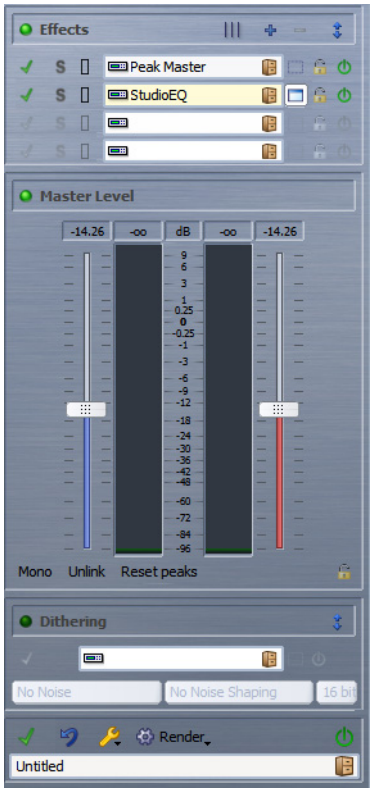
Per spegnere globalmente la Sezione Master, disattivare il pulsante **La riproduzione passa attraverso la Sezione Master** nella parte inferiore destra della Sezione Master.



Finestra Sezione Master

In questa finestra è possibile applicare i plug-in degli effetti, regolare il livello master, applicare il dithering e renderizzare il file audio o il montaggio audio.

Per visualizzare la finestra **Sezione Master**, in una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > Sezione Master**.

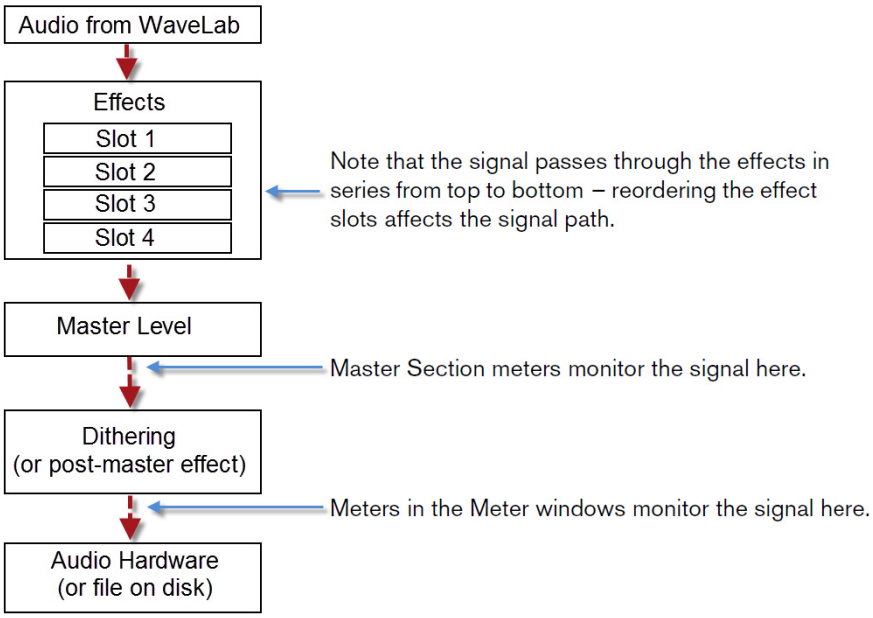


La **Sezione Master** contiene il pannello **Effetti**, il pannello **Livello Master** e il pannello **Dithering**.

Percorso del segnale

I tre pannelli della finestra Sezione Master corrispondono ai tre blocchi di processamento della Sezione Master: Effetti, Livello Master e Dithering.

Il segnale passa attraverso questi blocchi, da quello superiore a quello inferiore, come illustrato nella seguente immagine:


Audio from WaveLab
Effects
Slot 1
Slot 2
Slot 3
Slot 4
Note that the signal passes through the effects in series from top to bottom – reordering the effect slots affects the signal path.
Master Level
Master Section meters monitor the signal here.
Dithering
(or post-master effect)
Meters in the Meter windows monitor the signal here.
Audio Hardware
(or file on disk)

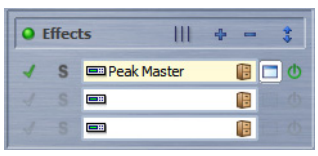
Nella Sezione Master il segnale passa attraverso tutti i plug-in, anche quando alcuni plug-in vengono messi in solo. Il suono, infatti, non è influenzato da questo perché i plug-in in mute vengono bypassati dal flusso del processo di riproduzione.

Quando si rimuove il bypass, il segnale del processo è immediatamente disponibile senza latenza. Questo consente di passare velocemente da un impostazione solo/mute all'altra.

Pannello Effetti

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere fino a 4 plug-in di effetti in serie e di gestirli.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti condivisi > Sezione Master**.



Riarrangia

Riarrangia la Sezione Master in base alla frequenza di campionamento e alla configurazione del canale del file audio attivo. Il bus interno della Sezione Master e tutti i plug-in attivi vengono configurati di conseguenza.

Questa operazione viene eseguita automaticamente prima della riproduzione o della renderizzazione. Talvolta è utile riarrangiare manualmente la Sezione Master perché alcuni plug-in non accettano un segnale mono o stereo come ingresso, oppure una determinata frequenza di campionamento. In questo caso, facendo clic sul pulsante si viene informati degli eventuali problemi prima della riproduzione o della renderizzazione.

Questa operazione non produce alcun effetto se la riproduzione è già in corso o se non è presente alcun file audio attivo.

Mostra uno slot in più

Consente di visualizzare uno slot in più.

Nascondi slot in basso

Nasconde lo slot nella parte inferiore.

Ripiega/esplodi sezione

Consente di espandere o ridurre il pannello **Effetti**.

Bypass durante la riproduzione

Consente di bypassare il plug-in durante la riproduzione e in modo facoltativo durante un'operazione di renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

Solo (bypass)

Consente di bypassare tutti i plug-in eccetto questo durante la riproduzione.

Slot dei plug-in degli effetti

Si tratta di uno slot nel quale è possibile inserire il plug-in di un effetto.

Menu Preset

Consente di salvare e ripristinare le impostazioni preset Il menu **Preset** offre opzioni aggiuntive per salvare e aggiungere banchi e preset di default.

Visibilità del plug-in

Attiva/disattiva la finestra dei plug-in

Attiva/disattiva l'effetto

Consente di escludere il plug-in dalla riproduzione e dalla renderizzazione, nonché di riarrangiare il bus senza questo effetto.

Formati dei plug-in degli effetti supportati

WaveLab Elements supporta diversi standard di plug-in: i plug-in specifici di WaveLab Elements, i VST 2, i VST 3 e i plug-in in linea con lo standard Microsoft DirectX.

Plug-in specifici di WaveLab Elements

Alcuni plug-in specifici sono inclusi in WaveLab Elements, ad esempio, il plug-in Crystal Resampler.

Plug-in VST

Il formato dei plug-in VST di Steinberg è supportato da programmi e plug-in di numerosi produttori. WaveLab Elements include solo alcuni plug-in VST. Altri plug-in possono essere acquistati separatamente da Steinberg o altri produttori o in alcuni casi scaricati da Internet.

NOTA

Se Cubase è installato sul computer, è possibile utilizzare i relativi effetti anche in WaveLab Elements. Per ulteriori dettagli fare riferimento alla documentazione di Cubase.

Plug-in in linea con lo standard Microsoft DirectX

Questi sono noti come plug-in DirectX o DX e sono molto diffusi.

Configurazione degli effetti

Il numero di effetti disponibili dipende dai plug-in installati.

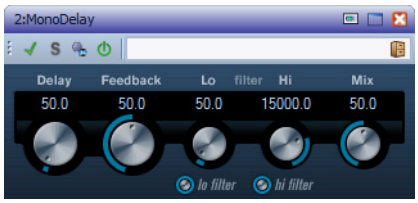
- Per selezionare un plug-in di effetto per uno slot, fare clic sullo slot e selezionare un effetto dal menu a tendina. Dopo aver selezionato un effetto, quest'ultimo si attiva automaticamente e viene visualizzato il relativo pannello di controllo.
- Per disattivare un effetto, fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva l'effetto**. Per attivare l'effetto, fare di nuovo clic.
- Per rimuovere il plug-in di un effetto, fare clic sullo slot e selezionare **Nessuno**.
- Per nascondere il pannello di controllo di un effetto, fare clic sul relativo pulsante **Visibilità del plug-in**.
- Per applicare un effetto in solo, fare clic sul pulsante **Solo** a sinistra dello slot dell'effetto. Questo consente di controllare soltanto il suono di tale effetto. È possibile anche bypassare gli effetti tramite i relativi pannelli di controllo.

- Per modificare l'ordine degli slot e quindi anche l'ordine in cui il segnale passa attraverso gli effetti, fare clic su uno slot e trascinarlo in una nuova posizione.

Finestra Plug-in della Sezione Master

Nella finestra dei plug-in della Sezione Master, è possibile configurare le impostazioni per il plug-in di un effetto della Sezione Master come bypass, solo, renderizzazione sul posto, monitoraggio o preset.

Nel pannello Effetti della Sezione Master, fare clic sul pulsante **Visibilità del plug-in** per aprire la finestra del plug-in corrispondente per l'effetto.



Bypass durante la riproduzione

Se questa opzione è attiva, il plug-in viene bypassato durante la riproduzione e, in modo facoltativo, durante un'operazione di renderizzazione. Per disattivare un effetto durante la renderizzazione, utilizzare i pulsanti **Attiva/disattiva l'effetto** nel pannello Effetti della Sezione Master.

Solo (bypass)

Se questa opzione è attiva, tutti i plug-in eccetto questo vengono bypassati durante la riproduzione.

Renderizzazione sul posto

Processa l'audio sul posto senza alcun passaggio intermedio. I plug-in bypassati sono esclusi e viene eseguita una dissolvenza incrociata sull'audio renderizzato ai bordi.

Attiva/disattiva l'effetto

Se si disattiva il plug-in, questo viene escluso sia dalla riproduzione sia dalla renderizzazione.

Preset

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile caricare o salvare preset per il plug-in.

Preset dei plug-in degli effetti

WaveLab Elements è dotato di alcuni preset di fabbrica per i plug-in degli effetti inclusi. È possibile selezionarli e utilizzarli così come sono oppure utilizzarli come punto di partenza per le proprie impostazioni personali.

I plug-in di terze parti possono fornire i propri preset di fabbrica. Per accedere ai preset per un effetto, fare clic sul pulsante **Preset** nella relativa finestra del pannello di controllo. Le funzioni disponibili dipendono dal tipo di plug-in.

Preset per i plug-in VST 3

L'applicazione e il salvataggio dei preset per i plug-in specifici di WaveLab Elements funzionano esattamente come con qualsiasi altro preset, ad eccezione del fatto che non sono disponibili linguette di preset o elementi di menu come nelle finestre di dialogo. Al contrario, facendo clic sul pulsante **Preset** si apre una finestra di dialogo **Preset** separata.

Le opzioni di questa finestra di dialogo sono le stesse delle finestre di dialogo con le linguette **Preset**.

Il formato di file è compatibile con Cubase.

Preset per i plug-in VST 2

I plug-in VST 2 hanno una propria gestione dei preset. Quando si fa clic sul pulsante **Preset** per questo tipo di effetto, viene visualizzato un menu a tendina con le seguenti opzioni:

Carica/Salva banco

Consente di caricare e salvare set di preset completi. Il formato di file è compatibile con Cubase.

Carica/Salva banco predefinito

Consente dei caricare il set predefinito di preset o di salvare il set corrente di preset come banco predefinito.

Carica/Salva effetto

Consente di caricare o salvare un preset. Anche questo formato è compatibile con Cubase.

Modifica nome del programma corrente

Consente di definire un nome per il preset

Elenco di preset

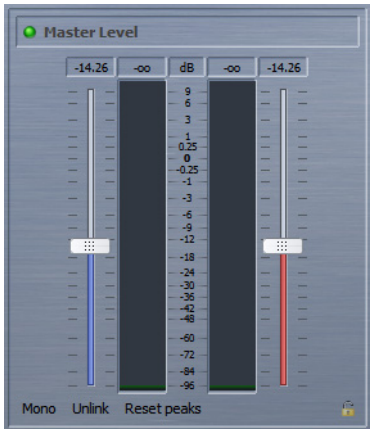
Consente di selezionare uno dei preset correntemente caricati.

Preset per plug-in DirectX

Per i plug-in DirectX sono disponibili le stesse funzioni dei plug-in di WaveLab Elements. Inoltre, è possibile importare preset nativi creati per il plug-in.

Pannello del Livello Master

Questo pannello della Sezione Master consente di controllare il livello master del file audio attivo.



Fader

I fader del pannello Livello Master regolano il livello di uscita finale. Utilizzare i fader per ottimizzare il livello del segnale che viene inviato all'hardware audio.

NOTA

È importante evitare il clipping, specialmente durante il mastering. Il clipping è segnalato dagli indicatori di clip della Sezione Master.

Indicatori

Gli indicatori della Sezione Master visualizzano il livello del segnale prima del dithering o di qualsiasi altro plug-in che è stato applicato dopo il fader master.

È possibile utilizzarli per ottenere una panoramica dei livelli dei segnali. I campi numerici sopra i fader consentono di visualizzare i livelli di picco per ciascun canale. Gli indicatori di picco diventano rossi appena il segnale produce clipping. Se questo accade, si devono abbassare i fader, reinizializzare gli indicatori di picco facendo clic sul pulsante

Reinizializza picchi o sui valori, quindi riprodurre di nuovo la sezione fino a che non si presenta più alcun clipping.

Pulsante Mono

Il pulsante **Mono** unisce i due canali in un unico canale mono. Il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping. Il pulsante **Mono** è utile per verificare la compatibilità mono dei mix stereo, ecc.

Se il pulsante **Mono** è attivato, l'indicatore rosso per il pannello Livello Master è acceso, anche se il livello master non è regolato. Questo consente di evitare che il pulsante **Mono** rimanga attivato accidentalmente.

Pulsante Scollega

Determina se i fader devono essere regolati singolarmente o in gruppo.

Se **Scollega** è disattivato, lo spostamento di un fader implica lo spostamento dell'altro dello stesso valore. L'attivazione di **Scollega** consente di correggere un bilanciamento non corretto dello stereo regolando i canali singolarmente.

- Se si bilanciano i fader con **Scollega** attivato e poi si disattiva di nuovo **Scollega**, è possibile regolare il livello complessivo senza modificare l'offset dei livelli tra i canali.
- Gli offset dei fader non vengono mantenuti alla fine dell'intervallo di movimento o una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato.

Informazioni sul dithering

Il dithering è una tecnica che prevede l'aggiunta di piccole quantità di rumore a un segnale per ridurre la soglia di udibilità della distorsione di basso livello in una registrazione digitale. Una piccola quantità di rumore casuale viene aggiunta al segnale analogico prima della fase di campionamento, riducendo l'effetto degli errori di quantizzazione.

Nel caso di WaveLab Elements, il dithering viene applicato quando si riduce il numero di bit in una registrazione, ad esempio quando lo si sposta da 24 a 16 bit, e quando si applica il processamento.

Il dithering dipende in buona parte dal tipo di materiale. Durante la regolazione delle impostazioni di dithering, si consiglia di fare delle prove lasciando che a giudicare siano le proprie orecchie.

Durante i passaggi a livello basso, vengono utilizzati solo pochi bit per rappresentare il segnale. Questo porta a errori di quantizzazione e distorsioni percettibili. Durante i passaggi a livello basso, il suono risulta inoltre granuloso.

Quando si tagliano dei bit, portando ad esempio la risoluzione in bit da 24 a 16 bit, viene aggiunto un rumore di quantizzazione alla registrazione, altrimenti immacolata.

Aggiungendo un tipo speciale di rumore a un livello estremamente basso, gli errori di quantizzazione vengono minimizzati. Il rumore aggiunto può essere percepito come un sibilo continuo di livello molto basso sovrapposto alla registrazione. Tale disturbo è appena percettibile ed è comunque preferibile alla distorsione che si produrrebbe altrimenti. L'opzione **Noise Shaping** consente di filtrare questo rumore in un'area di frequenza a cui l'orecchio umano è meno sensibile.

NOTA

Il dithering deve sempre essere applicato dopo la fase di fader del bus e dopo tutti i tipi di processamento audio.

Selezione degli algoritmi di dithering

WaveLab Elements è dotato di un plug-in interno di dithering. È comunque possibile aggiungere anche altri plug-in di dithering.

- Per selezionare e attivare un algoritmo di dithering nella Sezione Master, fare clic sullo slot dei plug-in di dithering nel pannello **Dithering** e selezionare una delle opzioni dal menu a tendina.
- Per disattivare l'algoritmo di dithering, aprire il menu a tendina del dithering e selezionare **Nessuno**.

Aggiunta di altri plug-in al pannello Dithering

Se si desidera utilizzare un altro plug-in di dithering al posto di quello interno, è possibile aggiungerlo al pannello **Dithering**.

NOTA

Gli indicatori nella Sezione Master monitorano il segnale prima del pannello **Dithering**. Per evitare il clipping, controllare l'Indicatore di Livello/Panorama e regolare l'impostazione del livello di uscita del plug-in, se disponibile.

PROCEDIMENTO

1. In un'area di lavoro qualsiasi, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Organizza**.
3. Individuare il plug-in che si desidera aggiungere al pannello **Dithering** nell'elenco e attivare la casella di controllo nella colonna **Post** per il plug-in.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Il plug-in viene visualizzato nel menu a tendina del pannello **Dithering** e può essere inserito dopo i fader del Livello Master. Il plug-in è ancora disponibile per la selezione come effetto pre-master se il valore corrispondente nella colonna **Post** della finestra di dialogo **Impostazioni dei plug-in** è attivo.

Quando applicare il dithering

Di norma il dithering va applicato quando la risoluzione in bit viene abbassata. Questo si verifica quando si converte un file audio in una risoluzione inferiore, ad esempio quando si prepara un file audio a 24 bit per il mastering su CD, che utilizza il formato a 16 bit.

Tuttavia, anche se si sta riproducendo o renderizzando un file a 16 bit o a 24 bit alla stessa risoluzione, nel caso si stia eseguendo un processamento in WaveLab Elements è necessario applicare il dithering. Questo perché WaveLab Elements opera con una risoluzione interna di 32 bit (virgola mobile) per garantire la massima qualità audio. Ciò significa che ogni volta che si esegue un qualsiasi tipo di processamento, i dati audio vengono trattati a tale risoluzione, invece che alla risoluzione originale di 16 bit o 24 bit, rendendo così necessario il dithering.

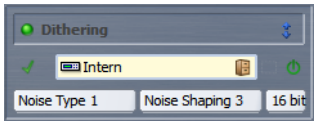
Esempi di processamento in tempo reale includono le regolazioni di livello, tutti gli effetti, il mixaggio di due o più clip in un Montaggio, ecc. L'unico caso in cui un file a 16 bit viene riprodotto a 16 bit è quando l'esecuzione avviene senza dissolvenze o effetti e con i Fader Master impostati su 0,00 (nessuna regolazione di livello, indicatore del livello master spento).

NOTA

Per assicurarsi che il dithering sia necessario, utilizzare il bit-meter per verificare la risoluzione reale dei propri segnali audio.

Pannello Dithering

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere il dithering al segnale prima del suo invio all'hardware audio o del suo salvataggio come file su disco.



Ripiega/esplodi sezione

Espande o riduce il pannello **Dithering**.

Bypass durante la riproduzione

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, se si desidera, durante un'operazione di renderizzazione.

Slot dei plug-in degli effetti

Si tratta di uno slot nel quale è possibile inserire il plug-in di un effetto.

Menu Preset

Consente di salvare e ripristinare le impostazioni preset Il menu **Preset** dello slot superiore offre opzioni aggiuntive per salvare e caricare i banchi e gli effetti di default.

Visibilità del plug-in

Attiva/disattiva la finestra dei plug-in

Attiva/disattiva l'effetto

Consente di escludere il plug-in sia dalla riproduzione sia dalla renderizzazione.

Tipo di rumore

Consente di impostare uno dei tipi di rumore disponibili da aggiungere al segnale. Questa funzione è disponibile solo se **Interno** è attivo.

Noise Shaping

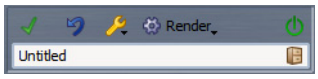
Consente di selezionare il tipo di filtraggio per migliorare il rapporto apparente segnale/rumore dell'uscita. Questa funzione è disponibile solo se **Interno** è attivo.

Numero di bit

Consente di selezionare il numero di bit al quale il segnale deve essere quantizzato. Questa funzione è disponibile solo se **Interno** è attivo.

Strumenti della Sezione Master

Gli strumenti e le opzioni collocati nel pannello inferiore della finestra Sezione Master consentono di regolare diverse impostazioni prima della renderizzazione del file, di regolare le impostazioni di bypass e di decidere se la riproduzione deve passare attraverso la Sezione Master oppure no.



Bypassa tutti gli effetti

Bypassa tutti i tipi di processamento nel pannello degli effetti durante la riproduzione e, se si desidera, durante la renderizzazione.

Reinizializza tutto

Rimuove tutti gli effetti attivi dagli slot degli effetti e imposta l'uscita master su 0 dB.

Menu delle impostazioni

Apre il menu delle impostazioni della **Sezione Master**.

Renderizza

Se si fa clic viene visualizzata la finestra di dialogo **Renderizza**. Facendo clic-destro si apre un menu in cui è possibile scegliere se visualizzare la finestra di dialogo **Renderizza**, se renderizzare utilizzando le ultime impostazioni o se utilizzare la renderizzazione sul posto.

La riproduzione passa attraverso la Sezione Master

Se questa opzione è attiva, la Sezione Master viene ignorata durante la riproduzione di qualsiasi file, liberando risorse. In ogni caso, la renderizzazione su file è ancora possibile. Se, quando si modifica questa opzione, è in corso la riproduzione, essa viene interrotta e riavviata.

Renderizzazione

Renderizzando gli effetti nella Sezione Master, questi diventano una parte permanente di un file anziché venire utilizzati in tempo reale su un file. In questo modo, invece che eseguire tutto il processamento in tempo reale durante la riproduzione, è possibile salvare l'uscita audio in un file su disco.

Ciò viene eseguito tramite la funzione **Renderizza** della Sezione Master.

La scrittura dei segnali in uscita della **Sezione Master** in un file su disco consente di applicare il processamento della **Sezione Master** a un file audio o di eseguire il mixdown di un montaggio audio con un file audio.

La renderizzazione può avere diversi utilizzi:

- Mixare un montaggio audio completo con un file audio.
- Processare un file e salvarlo in un nuovo file audio, inclusi gli effetti della Sezione Master, il dithering e le altre impostazioni. È possibile selezionare il formato del nuovo file audio. Questo consente, ad esempio, di creare un file MP3 e aggiungere degli effetti allo stesso tempo.
- Processare una regione di un file audio sul posto.

Renderizzazione di file

PROCEDIMENTO

1. Regolare le impostazioni nella **Sezione Master**.
2. Nella parte inferiore della **Sezione Master**, fare clic sul pulsante **Renderizza**.
3. Nella finestra di dialogo **Renderizza**, configurare le impostazioni di renderizzazione.
4. Dopo aver configurato il processo di renderizzazione, fare clic su **OK**.

RISULTATO

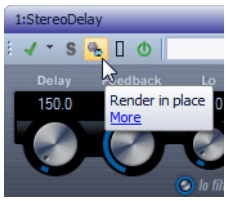
Il file viene renderizzato.

NOTA

È possibile eseguire contemporaneamente numerose operazioni di renderizzazione utilizzando file diversi.

Renderizzazione sul posto

Nell'area di lavoro File Audio, è possibile processare una sezione di un file audio o l'intero file audio direttamente dall'interno della finestra di un plug-in, senza nessun passaggio intermedio. Questo è un modo rapido per processare numerose sezioni audio in un file audio o per testare l'effetto di plug-in diversi su un file audio.



Quando si utilizza questa funzione, le seguenti impostazioni di renderizzazione sono sempre attive:

- Fade-in/out ai bordi
- Escludi i plug-in bypassati

NOTA

Una volta che una sezione audio è stata processata, non vengono eseguiti bypass automatici dei plug-in o della Sezione Master.

Un esempio di utilizzo della funzione di renderizzazione sul posto:

Supponiamo che si stia cercando di ripristinare un file e si disponga di 3 plug-in preferiti, ad esempio 3 plug-in DeClicker. Si desidera ora utilizzare quello che offre i risultati migliori.

1) Caricare tutti e 3 i plug-in nella Sezione Master.
2) Selezionare una regione, mettere in solo il plug-in #1 e riprodurre la regione.
3) Mettere in solo il plug-in #2 e riprodurre la regione.
4) Mettere in solo il plug-in #3 e riprodurre la regione.
5) Mettere in solo il plug-in che ha prodotto effetti più soddisfacenti all'ascolto e fare clic sul pulsante **Renderizzazione sul posto** o premere [Alt]/[Option]-[A].

Renderizzazione di una selezione audio sul posto

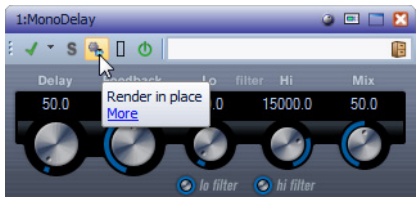
È possibile renderizzare i plug-in di una sezione di file audio o l'intero file audio.

PREREQUISITI

Nell'area di lavoro File Audio, aprire il file audio che si desidera renderizzare e configurare la Sezione Master.

PROCEDIMENTO

1. Se si desidera processare solo una sezione del file audio, selezionare tale sezione nella finestra wave.
2. Visualizzare la finestra dei plug-in.
3. Opzionale: se si desidera utilizzare soltanto alcuni plug-in della Sezione Master, mettere in solo tali plug-in.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra dei plug-in, fare clic sul pulsante **Renderizzazione sul posto**.



   - Nella Sezione Master, fare clic-destro sul pulsante **Renderizza** e selezionare **Renderizzazione sul posto**.

RISULTATO

La sezione audio o il file audio viene processato.

Finestra di dialogo Renderizza

Questa finestra di dialogo consente di scegliere quali parti di un file audio renderizzare e in quale formato.

Per aprire la finestra di dialogo **Renderizza**, fare clic sul pulsante **Renderizza** nella Sezione Master.

Per la renderizzazione nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio, sono disponibili le seguenti opzioni:

Intervallo di tempo - Una regione

Consente di processare e renderizzare un intervallo di tempo specificato mediante marker di regione. Nel menu a tendina sotto questa opzione, selezionare la regione che si desidera renderizzare.

Crea file con nome

Se questa opzione è attiva, è possibile impostare il nome del file renderizzato. In caso contrario, il file ha per nome "senza titolo".

Nome

Inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu che offre numerose opzioni di assegnazione nomi automatica.

Assegnazione nomi automatica

Durante la renderizzazione di più risorse, è possibile attivare questa opzione per aggiungere un prefisso numerico a tutti i file renderizzati.

Dove

Selezionare la cartella di destinazione del file renderizzato.

Formato file

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, nella quale è possibile selezionare il formato del file.

Copia marker

Se questa opzione è attiva, i marker inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

Se questa opzione è attiva, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera Sezione Master dopo la renderizzazione. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra wave o di montaggio.

NOTA

Si consiglia di mantenere questa opzione attivata per evitare di monitorare due volte questo nuovo file una volta che gli effetti sono stati applicati.

Senza coda

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come i riverberi non viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di fornire una durata della coda a WaveLab Elements. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silenzio** per inserire campioni extra alla fine del file. In questo spazio viene visualizzata una coda audio.

Upload su SoundCloud

Se questa opzione è attiva, il file renderizzato viene immediatamente caricato su SoundCloud una volta che il processo di renderizzazione è terminato.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attiva, i plug-in e il guadagno della Sezione Master vengono bypassati durante la renderizzazione.

Escludi i plug-in bypassati

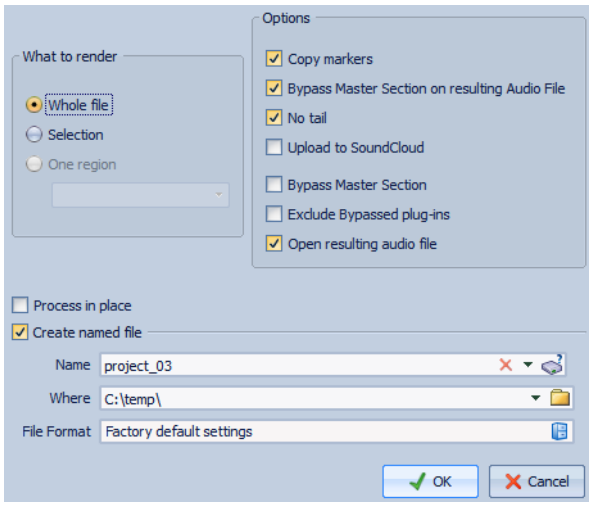
Se questa opzione è attiva, i plug-in che vengono bypassati durante la riproduzione non vengono utilizzati per la renderizzazione.

Questa regola si applica agli stati di bypass gestiti da WaveLab Elements e non allo stato di bypass controllato dai plug-in.

Apri il file audio risultante

Se questa opzione è attiva, ciascun file renderizzato viene aperto in una nuova finestra.

Finestra di dialogo Renderizza nell'area di lavoro File Audio



Le seguenti opzioni della finestra di dialogo **Renderizza** sono esclusive dell'area di lavoro File Audio:

Intervallo di tempo - File intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

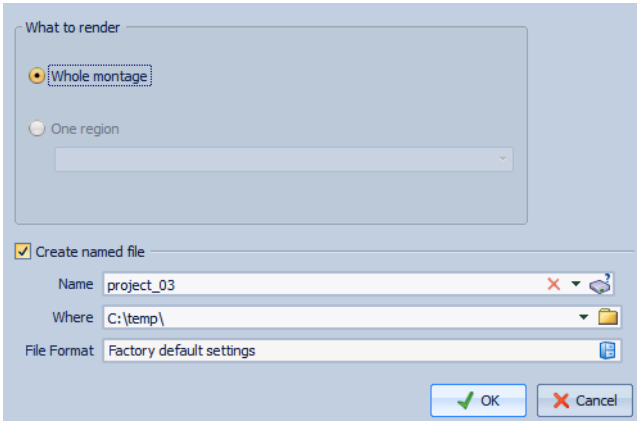
Intervallo di tempo - Selezione

Consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.

Processamento sul posto

Se questa opzione è attiva, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine. Altrimenti, viene creato un nuovo file.

Finestra di dialogo Renderizza nell'area di lavoro Montaggio Audio



Le seguenti opzioni della finestra di dialogo **Renderizza** sono esclusive dell'area di lavoro Montaggio Audio:

Intervallo di tempo - Montaggio intero

Consente di processare e renderizzare l'intero intervallo audio.

Salvataggio di un preset della Sezione Master

È possibile convertire tutte le impostazioni correntemente configurate nella Sezione Master in un preset. Questo include i processori che vengono utilizzati, le impostazioni che vengono applicate per ciascuno di essi e le opzioni di dithering.

PROCEDIMENTO

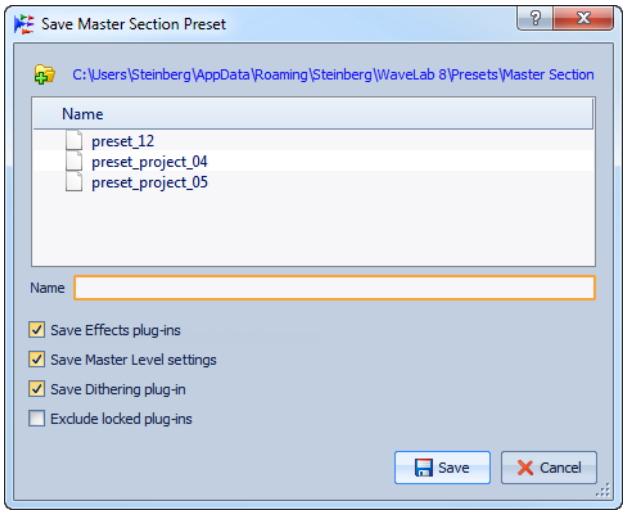
1. Configurare la sezione Master in base alle proprie preferenze.
2. Fare clic sul pulsante dei preset nella parte inferiore della Sezione Master e selezionare **Salva con nome**.
3. Opzionale: nella finestra di dialogo **Salva i preset della Sezione Master**, fare clic sul nome del percorso, inserire un nome e fare clic su **OK** per creare una nuova sottocartella nella cartella dei preset della Sezione Master.
4. Inserire un nome per il preset nel campo **Nome**.

5. È possibile scegliere di includere una o più delle seguenti opzioni nel preset:
   - Per includere i plug-in dal pannello Effetti, attivare **Salva i plug-in degli effetti**.
   - Per includere le impostazioni del pannello Livello Master, attivare **Salva le impostazioni della Sezione Master**.
   - Per includere il plug-in dal pannello Dithering, attivare **Salva il plug-in di Dithering**.
   - Per escludere i plug-in bloccati, attivare **Escludi plug-in bloccati**.
6. Fare clic su **Salva**.

Finestra di dialogo Salva i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della Sezione Master come preset e definire le parti della Sezione Master corrente che si desidera includere nel preset.

Fare clic sul pulsante Preset nella parte inferiore nella Sezione Master e selezionare **Salva con nome**.



Nome del percorso

Apre la cartella radice del preset in Windows Explorer/Mac OS Finder. Qui è possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

Elenco di preset

Elenca tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

Salva i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attiva, i plug-in degli effetti vengono salvati con il preset.

Salva le impostazioni della Sezione Master

Se questa opzione è attiva, le impostazioni del Livello Master vengono salvate con il preset.

Salva il plug-in di Dithering

Se questa opzione è attiva, il plug-in di dithering viene salvato con il preset.

Escludi plug-in bloccati

Se questa opzione è attiva, i plug-in bloccati non vengono salvati come parte dei preset della Sezione Master.

Caricamento di un preset della Sezione Master

È possibile caricare un preset della Sezione Master salvato in precedenza, un preset della Sezione Master salvato temporaneamente oppure importare i preset 4/5/6 di WaveLab Elements.

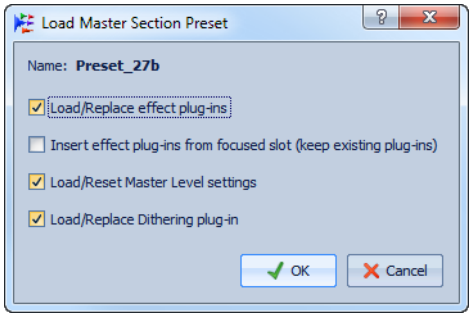
Aprire il menu **Preset** nella parte inferiore delle finestra Sezione Master.

- Per caricare un preset precedentemente salvato nella cartella della Sezione Preset\Master, selezionarlo dal menu **Preset**.
- Per caricare un preset da qualsiasi posizione, selezionare **Apri da qualsiasi posizione**, quindi selezionare un preset e fare clic su **Apri**.
- Per caricare un preset salvato temporaneamente, aprire il sottomenu **Ripristina** e selezionare un preset.

Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della Sezione Master caricare all'apertura.

Questa finestra di dialogo viene visualizzata solo se è stata attivata nel menu Preset della Sezione Master. Aprire il menu Preset nella parte inferiore delle finestra Sezione Master e attivare **Apre un box di opzioni quando si seleziona un preset**.



Ora, quando si ripristina un preset salvato temporaneamente o si apre un preset salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo con le seguenti opzioni:

Nome

Consente di visualizzare il nome del preset.

Carica/Sostituisce i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attiva, i plug-in degli effetti attivi vengono rimossi e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

Inserisci il plug-in degli effetti dallo slot focalizzato (mantieni i plug-in esistenti)

Se questa opzione è attiva, i plug-in degli effetti presenti vengono mantenuti e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

Carica/Reinizializza le impostazioni del Livello Master

Se questa opzione è attiva, vengono reinizializzate le impostazioni presenti del Livello Master e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

Carica/Sostituisce il plug-in di Dithering

Se questa opzione è attiva, il plug-in di Dithering presente viene rimosso e viene caricato il nuovo plug-in.

Menu Preset della Sezione Master

Questo menu offre numerose opzioni per il salvataggio, la gestione e il ripristino dei preset della Sezione Master.

Aprire il menu **Preset** della Sezione Master e fare clic sull'icona del preset nella parte inferiore della finestra Sezione Master.

Salva

Consente di salvare le modifiche apportate a un preset esistente.

Salva con nome

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile selezionare un nome per il preset e scegliere una posizione.

Organizza i preset

Consente di aprire la cartella **Preset** della Sezione Master, in cui è possibile rinominare o eliminare dei preset.

Apri da qualsiasi posizione

Consente di selezionare un preset della Sezione Master che si può trovare in una qualsiasi posizione, non solo nella cartella radice di default. Questa funzione è utile, ad esempio, se si desidera caricare un preset da un'altra sorgente che non si trova nella cartella radice di default.

È inoltre possibile navigare in qualsiasi altra posizione in cui si sono salvati dei preset.

Apre un box di opzioni quando si seleziona un preset

Se questa opzione è attiva, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere come caricare il preset selezionato.

Salvataggio temporaneo

Consente di selezionare uno degli slot per salvare temporaneamente un preset.

Ripristina

Consente di ripristinare un preset salvato in precedenza.

Elenco dei preset salvati

Elenca i preset salvati nella cartella **Preset** della Sezione Master.

Informazioni sul monitoraggio delle operazioni in background

Durante la renderizzazione è possibile monitorare il processo e mettere in pausa o annullare delle attività.

Una barra di stato sotto la finestra wave e la finestra di montaggio visualizza il progresso del processo di renderizzazione corrente. È possibile annullare o mettere in pausa la renderizzazione con i relativi pulsanti.

Informazioni sui dropout

La maggior parte delle volte, un dropout si verifica quando il computer non ha una potenza di elaborazione sufficiente per gestire tutti i processori di effetti inseriti.

Per evitare i dropout, provare ad eseguire le seguenti operazioni:

- Utilizzare meno effetti.
- Provare a renderizzare il processamento piuttosto che ad eseguirlo in tempo reale. In seguito, gestire il file processato senza alcun effetto. I dropout non si verificano mai quando si renderizza su file.
- Non processare file in background.
- Se con le operazioni sopraelencati il problema non è risolto, controllare le impostazioni delle preferenze della scheda audio. Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni del buffer audio. Se si verifica un dropout durante un processo di masterizzazione in tempo reale, si consiglia di procedere a una nuova masterizzazione. Interrompere la riproduzione, fare clic sull'indicatore del dropout per reinizializzarlo e riprovare.

Marker

I marker consentono di salvare e assegnare dei nomi a determinate posizioni all'interno di un file. I marker sono utili per la modifica e per la riproduzione, ad esempio possono essere utilizzati per indicare cue point o posizioni in tempo assoluto, per evidenziare sezioni problematiche o per visualizzare tracce separate.

Ad esempio i marker possono essere utilizzati per eseguire le seguenti operazioni:

- Impostare il cursore wave in una specifica posizione.
- Selezionare tutto il contenuto audio tra due posizioni.
- Riprodurre in loop le sezioni di un file audio.

Non c'è alcun limite alla quantità di marker che è possibile inserire in un file.

NOTA

Le finestre Marker delle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio contengono le stesse funzioni. Tuttavia, la finestra Marker dell'area di lavoro Montaggio Audio offre maggiori opzioni relative alle clip.

Tipi di marker

Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

Marker generici

Consentono, ad esempio, di individuare delle posizioni e selezionare tutto il contenuto audio tra due punti. Possono essere creati durante la registrazione.

Marker di inizio e fine regione

Definiscono i punti di inizio e fine per regioni generiche. Possono essere creati durante la registrazione e vengono utilizzati in coppia.

Marker di inizio e fine loop

Vengono utilizzati per definire i punti di un loop e sono necessari per accedere alla funzione di modifica di un loop nel menu **Processa** dell'area di lavoro File Audio. Sono collegati alla modalità **Loop** durante la riproduzione audio. Questi marker sono utili per la modifica e la creazione di loop prima del trasferimento di un suono in un campionatore. I marker di loop vengono utilizzati in coppia.

Finestra Marker

In questa finestra, è possibile creare, modificare e utilizzare dei marker mentre si lavora sulla forma d'onda o sul montaggio un audio.

Se la finestra non è visibile, eseguire la seguente operazione: nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Area lavoro > Finestra dello strumento specifico > Marker**.

Elenco dei marker

La finestra **Marker** contiene un elenco di tutti i marker del file attivo assieme ai relativi dettagli e controlli. È possibile creare e modificare i marker direttamente dall'elenco dei marker.

Numeri

Facendo clic sul numero di un marker la forma d'onda scorre fino a individuare il marker corrispondente.

Trigger di riproduzione

Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

Riproduzione dall'inizio con un pre-roll.

-[Alt]/[Option]

Riproduzione dall'inizio con un lungo pre-roll.

Riproduzione dall'inizio.

Tipo di marker

Visualizza il tipo di marker. Per modificare il tipo di marker, fare clic sull'icona del marker e selezionare un altro tipo di marker dall'elenco pop-up.

Nome

Consente di visualizzare il tipo di marker. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Tempo

Consente di visualizzare la posizione del marker sul righello dei tempi. Per modificare la posizione del tempo, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Lunghezza

Visualizza la durata temporale dalla posizione di partenza del marker fino alla fine corrispondente.

- Per eseguire l'ingrandimento sulla regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, nella colonna **Lunghezza**, fare clic sulla cella corrispondente.
- Per selezionare la regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, nella colonna **Lunghezza**, fare doppio-clic sulla cella corrispondente (solo area di lavoro File Audio).

Blocca

Consente di bloccare i marker. Il blocco dei marker impedisce che essi vengano accidentalmente trascinati su una nuova posizione nella finestra wave o in quella di montaggio. Per bloccare un marker, attivare la casella di controllo corrispondente.

Clip di riferimento (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Un marker può essere attaccato al bordo sinistro o destro di una clip e alla sua forma d'onda. Quando tale riferimento cambia posizione, il marker si sposta assieme ad esso. La colonna della clip di riferimento visualizza il nome della clip.

Offset (solo area di lavoro Montaggio Audio)

Consente di visualizzare la distanza tra il marker e il punto di riferimento.

Menu Inserisci

In questo menu è possibile selezionare il tipo di marker che si desidera inserire nella posizione del cursore di modifica o di riproduzione.

Menu Funzioni

Le opzioni di questo menu variano a seconda dell'area di lavoro. Nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio, sono disponibili le seguenti opzioni:

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutti i marker nell'elenco dei marker.

Seleziona nell'intervallo di tempo

Consente di selezionare i marker che si trovano nell'intervallo di selezione nella finestra wave (solo area di lavoro File Audio).

Deseleziona tutto

Consente di deselezionare tutti i marker.

Elimina marker selezionati

Consente di eliminare tutti i marker selezionati.

Blocca il marker selezionato

Consente di bloccare il marker selezionato. Se questa opzione è attiva, il marker non può essere spostato o eliminato.

Personalizza i comandi

Consente di visualizzare una finestra di dialogo in cui è possibile personalizzare menu e scorciatoie correlate ai marker.

Le seguenti opzioni del menu **Funzioni** sono disponibili soltanto nell'area di lavoro Montaggio Audio:

Lega il marker selezionato con l'inizio della clip focalizzata

Consente di collegare la posizione del marker all'inizio della clip focalizzata. Quando l'inizio della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Lega il marker selezionato con la fine della clip focalizzata

Consente di collegare la posizione del marker alla fine della clip focalizzata. Quando la fine della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Scollega il marker selezionato dalla relativa clip associata

Consente di collegare la posizione del marker all'inizio del montaggio audio.

Legame completo alla clip

Collega dei marker a una clip in modo che vengano copiati o eliminati quando la clip stessa viene copiata o eliminata.

Menu Filtro

Con il menu **Filtro** è possibile selezionare i tipi di marker visualizzati nell'elenco dei marker e sulla linea temporale.

Informazioni sulla creazione dei marker

I marker possono essere creati durante la riproduzione o in modalità di arresto. Ad esempio, è possibile contrassegnare un intervallo di selezione.

È possibile creare marker specifici se si sa già cosa si desidera contrassegnare oppure creare marker generici. Nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio la creazione di marker può essere eseguita nello stesso modo.

Creazione dei marker

È possibile creare dei marker nella finestra wave e nella finestra di montaggio in modalità di arresto o durante la riproduzione.

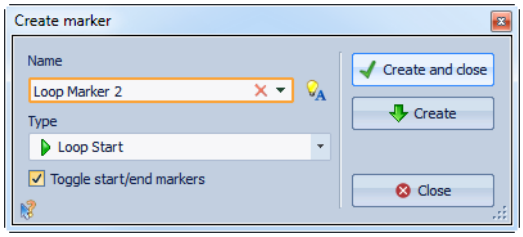
PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Avviare la riproduzione.
   - Nella finestra wave/di montaggio, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera inserire il marker.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra **Marker**, fare clic sul pulsante di un marker o selezionare un marker dal menu **Inserisci**.
   - Nella finestra **Marker**, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a un marker**, inserire un nome e selezionare un tipo di marker, quindi fare clic su **Crea** o **Crea e chiudi**.
   - Fare clic-destro nella parte superiore del righello dei tempi e selezionare un marker dal menu contestuale.
   - Premere [Ins]/[M]. In questo modo viene creato un marker generico.

Finestra di dialogo Crea marker

Questa finestra di dialogo consente di creare e assegnare un nome a un marker in modalità di arresto e durante la riproduzione.

Nella finestra **Marker**, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a marker**.



Nome

Consente di inserire il nome del marker.

Quando si fa clic sull'icona a destra del campo relativo al nome, viene generato un nome di default. Per modificare i nomi di default, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.

Tipo

Consente di selezionare il tipo di marker.

Alterna i marker di inizio/fine

Se questa opzione è attivata e si crea un marker di inizio o fine della regione, il marker di inizio o fine correlato viene creato quando si fa clic di nuovo clic sul pulsante **Crea** o **Crea e chiudi**.

Crea e chiudi

Consente di creare i marker definiti e di chiudere la finestra di dialogo.

Crea

Consente di creare i marker definiti, lasciando la finestra sempre visualizzata per la creazione di ulteriori marker.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Nomi dei marker di default" a pag. 261

Creazione di marker all'inizio e alla fine della selezione

È possibile contrassegnare una selezione per la riproduzione in loop o la revisione, ad esempio.

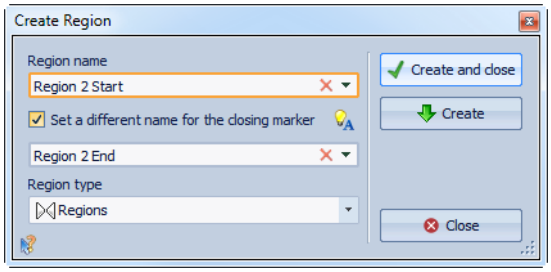
PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave creare un intervallo di selezione.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra **Marker**, fare clic sul pulsante di una coppia di marker o aprire il menu **Inserisci** e selezionare una delle coppie di marker.
   - Nella finestra **Marker**, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a una regione**, inserire un nome per i marker di inizio e di fine, selezionare un tipo di regione e fare clic su **Crea** o **Crea e chiudi**.
   - Nella finestra wave, creare un intervallo di selezione, fare clic-destro su di esso e selezionare una delle coppie di marker.
   - Nella finestra wave o nella finestra di montaggio, creare un intervallo di selezione, fare clic-destro sul righello dei tempi e selezionare una delle coppie di marker.

Finestra di dialogo Crea una Regione

Questa finestra di dialogo consente di creare e assegnare un nome a un marker di inizio e fine da una selezione in modalità di arresto e durante la riproduzione.

Nella finestra **Marker**, selezionare **Inserisci > Crea/Assegna nome a una regione dalla selezione**.



Nome della Regione

Consente di inserire il nome del marker di inizio e fine. Se non viene inserito alcun nome, viene creato un nome generico.

Quando si fa clic sull'icona a destra del campo relativo al nome, viene generato un nome di default. Per modificare i nomi di default, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.

Impostare un nome differente per il marker di chiusura

Se questa opzione è attiva, è possibile inserire un nome diverso per il marker di chiusura. In caso contrario, il suo nome sarà identico a quello del marker di inizio.

Tipo di Regione

Consente di selezionare il marker del tipo di regione.

Crea e chiudi

Consente di creare i marker definiti e di chiudere la finestra di dialogo.

Crea

Consente di creare i marker definiti, lasciando la finestra sempre visualizzata per la creazione di ulteriori marker.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Nomi dei marker di default" a pag. 261

Duplicazione dei marker

Questo è un sistema rapido per creare un marker da un marker preesistente.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra wave o in quella di montaggio, tenere premuto [Shift], fare clic su un marker e trascinare.

Eliminazione dei marker

I marker possono essere eliminati nella finestra wave o nella finestra di montaggio e nella finestra **Marker**.

Eliminazione dei marker nella finestra wave/di montaggio

I singoli marker possono essere eliminati nella finestra wave.

- Nella finestra wave/di montaggio, fare clic-destro su un marker e selezionare **Elimina**.
- Trascinare e rilasciare l'icona di un marker sopra il righello dei tempi.

Eliminazione dei marker nella finestra dei marker

Questa opzione è utile se il progetto dispone di molti marker o se il marker che si desidera eliminare non è visibile nella finestra wave/di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare uno o più marker.

   È possibile selezionare anche **Funzioni > Seleziona tutti i marker**.

2. Fare clic sul pulsante **Elimina marker selezionati** o selezionare **Funzioni > Elimina marker selezionati**.

Spostamento dei marker

È possibile regolare le posizioni dei marker nella finestra wave e nella finestra di montaggio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra wave/di montaggio, trascinare un marker su una nuova posizione del righello dei tempi.

   Se l'opzione **Agganci magnetici** è attiva, il marker scatta nella posizione del cursore o all'inizio/fine di una selezione o forma d'onda.

Navigazione tra i marker

È possibile passare al marker precedente o a quello successivo tramite i relativi pulsanti del marker.

- Per passare al marker precedente/successivo, nella barra dei comandi **Visualizza**, fare clic sul pulsante **Marker precedente**/**Marker successivo**.
- Per impostare un cursore wave nella posizione di un marker, nella finestra wave o in quella di montaggio, fare doppio-clic sul triangolo di un marker.

Nascondere marker di un determinato tipo

Per una panoramica migliore, è possibile nascondere determinati tipi di marker.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare **Filtro**.
2. Disattivare il tipo di marker che si desidera nascondere.

   È possibile rendere nuovamente visibili i marker attivando il tipo di marker corrispondente.

Come rinominare i marker

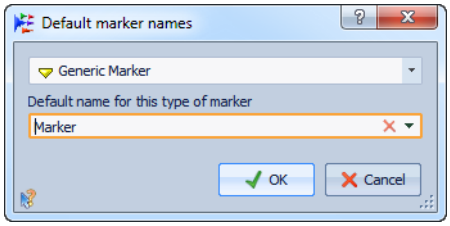
È possibile modificare i nomi dei marker generati automaticamente.

- Per rinominare un marker nella finestra wave o in quella di montaggio, fare clic-destro su un marker, selezionare **Rinomina** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare i marker nella finestra **Marker**, fare doppio-clic sul nome di un marker nella colonna **Nome** e inserire un nuovo nome.
- Per modificare i nomi di default, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.

Finestra di dialogo Nomi dei marker di default

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i nomi dei marker di default.

Nella finestra Marker, selezionare **Funzioni > Nomi di default**.



Tipo di marker

Consente di selezionare il tipo di marker al quale assegnare un nome di default.

Nome di default per questo tipo di marker

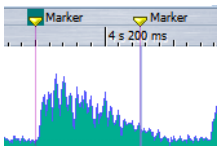
Consente di specificare il nome di default per il tipo di marker selezionato.

Informazioni sulla selezione dei marker

Sono disponibili diversi modi per selezionare dei marker.

- Nella finestra wave o in quella di montaggio, fare clic su un marker.
- Nella finestra **Marker**, fare clic su una cella. Viene selezionato il marker corrispondente.
- Utilizzare [Ctrl]/[Command] e [Shift] per selezionare più marker.

Lo sfondo dell'icona del marker cambia per indicare che il marker è selezionato.



Selezione dell'audio tra marker

È possibile selezionare l'audio tra due marker adiacenti o tra due marker qualsiasi. Questo consente di selezionare una sezione che è stata contrassegnata.

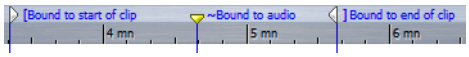
- Per selezionare l'audio tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due.
- Per selezionare più regioni tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due e dopo il secondo clic trascinare per selezionare le regioni adiacenti.
- Per selezionare l'audio compreso tra una coppia di marker di regione, tenere premuto [Shift] e fare doppio-clic sul marker di una regione.
- Per estendere la selezione fino alla fine di una regione di un marker, nella finestra wave/di montaggio tenere premuto [Shift] e fare doppio-clic sulla regione del marker che si desidera selezionare.

- Per attivare la finestra **Marker** e visualizzare ulteriori informazioni su un determinato marker, tenere premuto [Alt]/[Option] e fare doppio-clic su un marker.

Associazione di marker a clip nel montaggio audio

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, è possibile associare i marker alle clip. Eseguendo questa operazione, il marker rimane nella stessa posizione in relazione all'inizio/fine della clip, anche se quest'ultima viene spostata nel montaggio audio o viene ridimensionata.

Le opzioni relative alle clip e ai marker sono disponibili mediante il menu **Funzioni** della finestra **Marker** o facendo clic-destro su un marker.



LINK CORRELATI

"Finestra Marker" a pag. 253

Come vengono salvate le informazioni relative ai marker

WaveLab Elements utilizza i file MRK per fare in modo che la modalità di salvataggio delle informazioni sia indipendente dal formato del file. Tuttavia, per garantire un parziale scambio delle informazioni relative ai marker tra applicazioni, con WaveLab Elements è anche possibile salvare alcune informazioni nelle intestazioni dei file Wave.

Questo rende più veloce il salvataggio dei file nel caso in cui siano state modificate solo le impostazioni di un marker. Tuttavia, ciò è possibile solo quando l'opzione **Scrivi marker in intestazione file WAV** è disattivata in **Preferenze di modifica dei file audio** nella linguetta **File**. Di default, nelle intestazioni dei file Wave vengono creati i file MRK e archiviate le informazioni.

- Quando si importa un file per la prima volta, tutti i punti dei loop vengono importati e visualizzati come marker di loop.

- Quando si salva il file nel formato Wave, i punti dei loop vengono salvati sia come parte del file effettivo sia nel file MRK.
- Quando si apre un file che include marker che sono stati aggiunti a WaveLab Elements e marker che sono stati aggiunti in un'altra applicazione, alla riapertura del file in WaveLab Elements vengono visualizzati tutti i marker.

Indicatori

WaveLab Elements contiene numerosi indicatori audio che è possibile utilizzare durante il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

Finestra degli indicatori

Gli indicatori audio possono essere utilizzati nelle aree di lavoro File Audio e Montaggio Audio.

È possibile utilizzare gli indicatori come:

- Una finestra ancorata in un'area di lavoro
- Una finestra fluttuante indipendente. In questa modalità, può essere utile selezionare **Finestra > Nascondi frame**, per risparmiare spazio sullo schermo. In questo caso, l'intero menu è accessibile facendo clic-destro.

È disponibile solo un'istanza di ciascun audio metro.

L'asse della maggior parte degli indicatori audio può essere ruotato per visualizzare la grafica in senso orizzontale o verticale. Per alcuni indicatori è inoltre possibile modificare e personalizzare i parametri tramite una finestra di dialogo delle impostazioni.

Informazioni sulle impostazioni degli indicatori

È possibile configurare la maggior parte degli indicatori in base alle proprie esigenze nelle finestre di dialogo corrispondenti. Ad esempio, è possibile impostare il comportamento, la scala e il colore degli indicatori.

- Per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni per un indicatore, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.
- Per verificare i risultati dopo aver modificato le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni, fare clic su **Applica**.
- Per chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni e annullare tutte le modifiche applicate, anche se in precedenza si è fatto clic sul pulsante **Applica**, fare clic su **Annulla**.

Reimpostazione degli indicatori

È possibile reimpostare la visualizzazione di alcuni indicatori, ad esempio quella dell'Indicatore di livello.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra dell'indicatore, fare clic sull'icona Reinizializza o selezionare **Funzioni > Reset**.

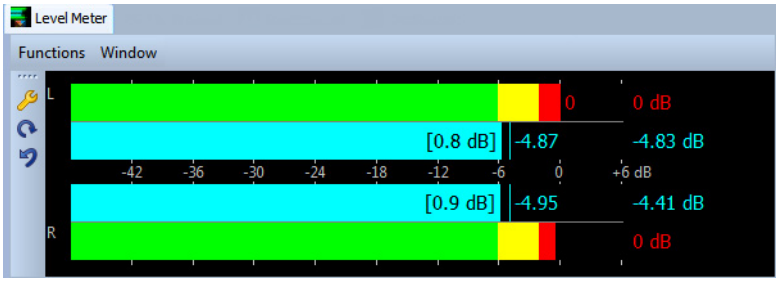
RISULTATO

Tutti gli indicatori e gli indicatori numerici vengono reimpostati.

Indicatore di livello

L'Indicatore di livello indica picco e livello medio di volume/decibel del file audio.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Analisi > Indicatore di livello**.



Indicatori di livello

L'Indicatore di livello riporta il livello di picco e il volume medio nella seguente modalità:

- Gli indicatori di livello di picco riportano i livelli di picco di ciascun canale tramite grafici e valori numerici.
- I VU-meter misurano il volume medio (RMS) di ciascun canale. Questi indicatori sono dotati di funzionalità integrate quali inerzia e variazioni del volume medio in un arco di tempo definito dall'utente. Se si sta monitorando la riproduzione o l'ingresso audio, è possibile visualizzare due linee verticali che seguono ciascuna barra del VU-meter. Queste linee indicano la media dei valori RMS minimi più recenti (linea sinistra) e la media dei valori RMS massimi più recenti (linea destra). Sulla sinistra, viene visualizzata la differenza tra i valori medi minimi e massini. In questo modo si ottiene una panoramica dell'intervallo dinamico del materiale audio.
- I valori di volume e picco massimo vengono visualizzati a destra delle barre degli indicatori. I numeri tra parentesi a destra dei valori di picco massimo indicano quante volte si verifica il clipping (picchi del segnale a 0 dB) I valori compresi tra 1 e 2 clipping sono accettabili, ma se si ottiene un numero superiore, è necessario abbassare il livello master per evitare la distorsione digitale.
- I livelli di registrazione devono essere configurati in modo che il clipping si verifichi di rado. Se il livello master è troppo elevato la qualità del suono e la risposta di frequenza vengono compromessi a livelli di registrazione alti, con effetti di clipping indesiderati. Se il livello impostato è troppo basso, i livelli di rumore possono essere elevati in relazione al principale suono registrato.

Finestra di dialogo Impostazioni dell'indicatore di livello

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare il comportamento, la scala e il colore degli indicatori.

Nella finestra **Indicatore del volume**, selezionare **Funzioni > Impostazioni** o fare clic sull'icona degli strumenti.

Sezione Indicatore di picco

Balistica - Velocità di Rilascio

Determina la velocità con cui l'indicatore del livello di picco decade dopo un picco.

Balistica - Tempo di mantenimento dei picchi

Determina quanto a lungo il valore di picco rimane visualizzato. Il picco può essere visualizzato come linea o come numero. Se l'altezza dell'indicatore è troppo ridotta, viene visualizzata solo la linea.

Zona superiore/mediana/inferiore

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore dell'indicatore di livello. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

Sezione VU-Meter (Volume)

VU-Meter (Volume)

Consente di attivare/disattivare il VU-meter.

Balistica - Risoluzione

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare il volume. Più piccolo è il valore, più il VU-Meter si comporta come l'indicatore di picco.

Balistica - Inerzia dell'intervallo

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare le linee dei valori minimo e massimo recenti, determinando quindi la rapidità di risposta alle variazioni di volume.

Sezione Colori globali

In questa sezione è possibile selezionare i colori per lo sfondo dell'indicatore, i contrassegni (unità di scala) e le linee della griglia.

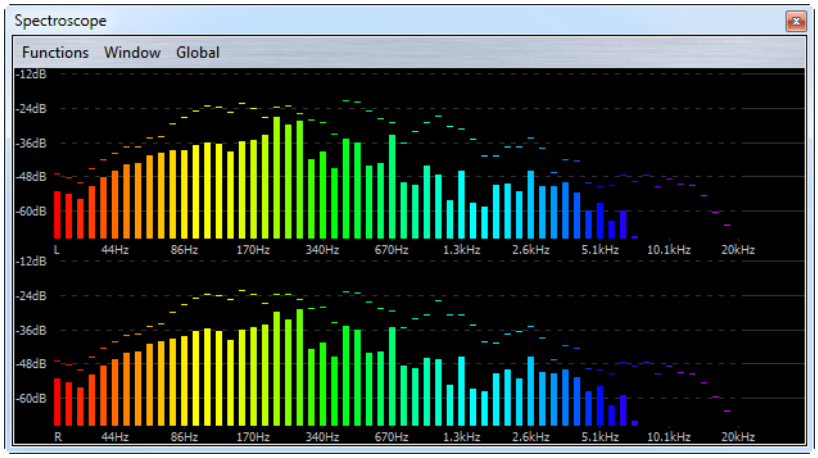
Sezione Intervallo globale (Picco e VU-Meter)

In questa sezione, è possibile specificare il valore minimo e massimo dell'intervallo del livello visualizzato. Solitamente è possibile creare un preset che mostra l'intero intervallo di livello e altri preset per viste dettagliate di un intervallo più ridotto.

Spettroscopio

Lo spettroscopio visualizza una rappresentazione grafica di uno spettro delle frequenze, analizzato in 60 bande di frequenza e rappresentato come insieme di barre verticali.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Analisi > Spettroscopio**.



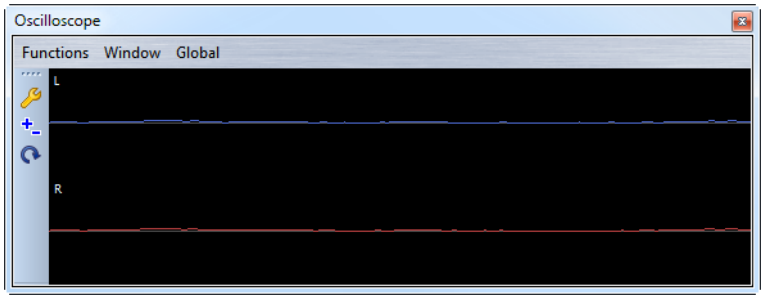
I livelli di picco vengono visualizzati come linee orizzontali sopra le bande corrispondenti, che indicano i recenti valori di picco/massimi. Lo spettroscopio offre una rapida panoramica dello spettro. Per un'analisi più dettagliata dello spettro audio, utilizzare lo spettrometro.

Nel menu **Funzioni**, è possibile specificare se visualizzare solo i livelli audio elevati o anche i livelli medi e bassi.

Oscilloscopio

L'oscilloscopio offre una vista notevolmente ingrandita della forma d'onda intorno alla posizione del cursore di riproduzione.

Nell'area di lavoro File Audio o Montaggio Audio, selezionare **Analisi > Oscilloscopio**.



Se si sta analizzando un audio stereo, l'oscilloscopio normalmente visualizza i livelli dei due canali separati. Tuttavia, se si attiva **Visualizza Somma e Sottrazione** nel menu a tendina Opzioni, la metà superiore dell'oscilloscopio visualizza il mix dei due canali e la metà inferiore visualizza la sottrazione.

Finestra di dialogo Impostazioni Oscilloscopio

In questa finestra di dialogo, è possibile impostare i colori di visualizzazione e attivare/disattivare Ingrandimento autom. (ampiezza normalizzata). Se **Ingrandimento autom. (ampiezza normalizzata)** è attivo, la visualizzazione viene ottimizzata in modo che il livello più elevato raggiunga tutte le volte la parte superiore della visualizzazione e anche i segnali più deboli siano visibili.

Nella finestra **Oscilloscopio**, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

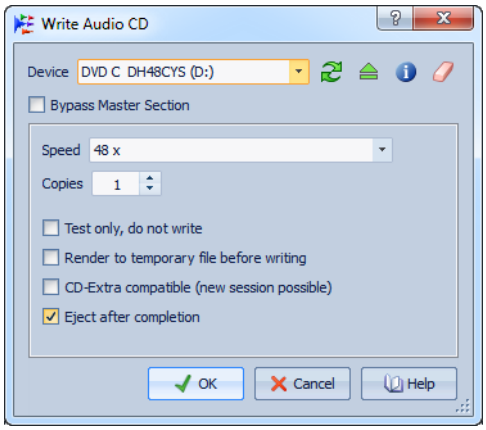
Operazioni di scrittura

Questo capitolo descrive i processi di scrittura su CD/DVD in WaveLab Elements. Questo capitolo presuppone che le operazioni preparatorie siano state completate e che tutto sia pronto per avviare il processo di scrittura vero e proprio.

Finestra di dialogo Scrivi CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile scrivere un montaggio audio su un CD audio.

- Se si desidera scrivere dei montaggi audio su un CD audio, nell'area di lavoro **Montaggio Audio**, aprire la finestra **CD** e selezionare **CD > Scrivi CD audio**.



Periferica

Qui è possibile selezionare il masterizzatore che si intende utilizzare.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab Elements. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu **Velocità**.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab Elements. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sulla periferica selezionata

Consente di aprire la finestra di dialogo **Informazioni sulla periferica**, per visualizzare informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata (purché si tratti di un supporto riscrivibile).

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attiva, il segnale audio non viene processato attraverso la Sezione Master prima di essere scritto sul supporto.

Velocità

Consente di selezionare la velocità di scrittura. La velocità massima dipende sia dalle caratteristiche del dispositivo di scrittura sia dal supporto multimediale inserito.

Copie

Consente di selezionare il numero di copie che si desidera scrivere.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura

Se questa opzione è attiva, prima della scrittura viene creata un'immagine del disco. Questo elimina il rischio di interruzione del flusso dati (buffer underrun). Tale opzione è utile se il progetto utilizza molti plug-in audio durante la scrittura. Essa viene attivata automaticamente durante la scrittura di copie multiple. Se da un lato questa opzione allunga i tempi dell'operazione di scrittura, dall'altro consente di selezionare una velocità di scrittura superiore.

Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)

Se questa opzione è attiva, il CD audio risultante è compatibile con il formato CD-Extra.

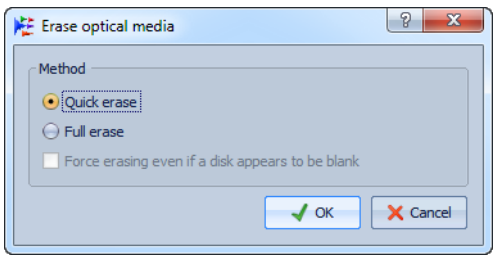
Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attiva, il disco verrà espulso al termine del processo di scrittura.

Finestra di dialogo Cancella il supporto ottico

In questa finestra di dialogo, è possibile cancellare velocemente o completamente il disco prima della scrittura.

Nella finestra di dialogo **Scrivi CD Audio**, fare clic sull'icona della gomma.



Cancellazione rapida

Consente di cancellare la tabella dei contenuti del disco.

Cancellazione completa

Consente di cancellare tutte le parti del disco.

Forza la cancellazione, anche se un disco sembra essere vuoto

Se questa opzione è attiva, il disco viene cancellato anche se è stato dichiarato vuoto. Utilizzare questa opzione per assicurarsi che i dischi che erano stati cancellati in piccola o gran parte, vengano cancellati completamente.

Informazioni sulla scrittura di montaggi audio

È possibile scrivere dei montaggi audio su un CD audio.

Scrittura di un montaggio audio su un CD audio

PREREQUISITI

Configurare il proprio montaggio audio e regolare le impostazioni di scrittura su CD nelle **Preferenze globali**.

NOTA

In sistemi Mac, inserire un supporto multimediale nell'unità CD dopo aver aperto WaveLab Elements. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

1. Opzionale: verificare il montaggio audio per assicurarsi che i punti di inizio, fine e transizione siano come desiderato.
2. Opzionale: nella finestra **CD**, selezionare **Funzioni > Verifica la conformità del CD**, per verificare che tutte le impostazioni siano in linea con lo standard Red Book.
3. Inserire un CD vuoto nell'unità.
4. Nella finestra **CD** selezionare **Funzioni > Scrivi CD audio**.
5. Dal menu a tendina **Periferica** selezionare il dispositivo di scrittura da utilizzare.
6. Se si desidera bypassare la Sezione Master, attivare **Bypass della Sezione Master**.
7. Selezionare la velocità di scrittura dal menu a tendina **Velocità**.

8. Selezionare il numero di copie che si desidera scrivere.

   Quando si scrive più di una copia, si consiglia di attivare l'opzione **Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura**.

9. Opzionale: attivare una o più delle seguenti opzioni:
   - Attivare **Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura**, se si desidera verificare se l'operazione di scrittura può essere eseguita correttamente.
   - Attivare **Trasforma in file temporaneo prima di eseguire la scrittura** se il montaggio audio utilizza molti plug-in. In questo modo, i dati audio vengono inviati rapidamente al masterizzatore CD.
   - Attivare **Compatibile CD-Extra (nuova sessione possibile)** se si desidera che il CD audio risultante sia compatibile con il formato CD-Extra.
   - Attivare **Espelli al termine del processo** se si desidera che il disco sia espulso automaticamente al termine dell'operazione di scrittura.

10. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

L'operazione di scrittura viene avviata.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Scrivi CD audio" a pag. 271

Informazioni su CD-Text

CD-Text è un'estensione dello standard CD audio Red Book e consente di salvare informazioni di testo come titolo, paroliere, compositore e ID del disco relativi al CD audio.

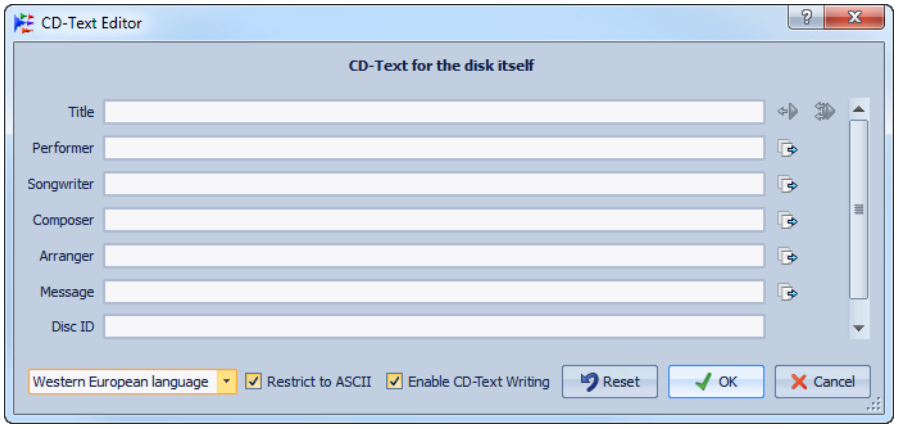
I dati di testo vengono quindi visualizzati dai lettori CD che supportano il formato CD-Text. Il CD-Text può essere incluso anche nel rapporto CD.

Finestra di dialogo Editor del CD-Text

In questa finestra di dialogo è possibile specificare informazioni come titolo della traccia, esecutore e paroliere. Tali informazioni vengono scritte sul CD come CD-Text.

È possibile aggiungere informazioni sul disco e su ciascuna traccia. Queste informazioni devono essere inserite nei campi di testo che scorrono in senso orizzontale. Sono disponibili un pannello contenente i campi per il disco e un pannello per ogni singola traccia.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, nella finestra **CD**, scegliere la traccia per la quale si desidera modificare il CD-Text, quindi selezionare **Funzioni > Modifica CD-Text**.



Consente di copiare il nome del marker di inizio della traccia CD in questo campo.

Consente di copiare il nome di ciascun marker di inizio traccia del CD nel campo del titolo di ciascuna traccia del CD.

Consente di copiare il testo in tutte le tracce che si trovano dopo quella corrente.

Barra di scorrimento

Utilizzare la barra di scorrimento per navigare tra tutti i CD-Text. La prima posizione corrisponde all'intero CD, le altre posizioni alle singole tracce.

Selezione della lingua

Qui è possibile selezionare il modo in cui i caratteri devono essere codificati su CD.

NOTA

Se un carattere non è compatibile con CD-Text, esso viene visualizzato come carattere **?** .

Limita al formato ASCII

Al fine di garantire la massima compatibilità con i lettori CD, questa opzione limita i caratteri al formato ASCII quando si utilizza l'opzione **Europa occidentale**. Se questa opzione è attiva e si inserisce un carattere non compatibile, viene visualizzato un carattere **?** .

Abilita la scrittura del CD-Text

Se questa opzione è attiva, il CD-Text viene scritto sul CD.

Progetti CD/DVD dati

Un progetto CD/DVD dati può essere utilizzato per compilare e scrivere un CD, DVD o Blu-ray di soli dati o per scrivere un'immagine ISO. È possibile inserire un nome per il disco e modificare la relativa struttura dei file prima di scrivere i dati su CD, DVD, Blu-ray o immagine ISO.

Creazione di un progetto CD/DVD dati

Un progetto CD/DVD dati può essere utilizzato per compilare e scrivere un CD, DVD o Blu-ray di soli dati o per scrivere un'immagine ISO.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > CD/DVD dati**.
2. Aggiungere i file al progetto tramite uno dei seguenti metodi:
   - Trascinare i file dal browser dei file di WaveLab Elements o da Esplora risorse/Finder nella finestra **CD/DVD dati**.
   - Trascinare una linguetta da una qualsiasi area di lavoro dentro alla finestra **CD/DVD dati**.
   - In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **File > Speciale > Aggiungi a un CD/DVD dati** per aggiungere il file aperto al progetto **CD/DVD dati**.
3. Opzionale: fare clic sull'icona **Nuova cartella**, specificare un nome per la cartella e ordinare i file trascinandoli.

Scrittura di un progetto CD/DVD dati

PREREQUISITI

Aprire la finestra di dialogo **CD/DVD dati** e aggiungere i file che si desidera scrivere sul CD/DVD dati.

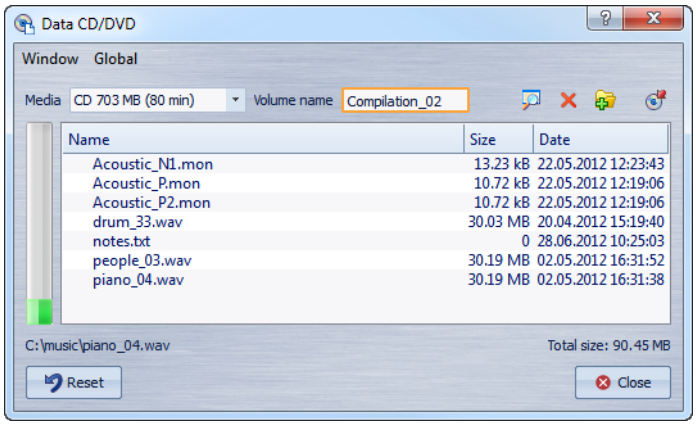
PROCEDIMENTO

1. Fare clic sull'icona **Scrivi CD/DVD dati**.
2. Selezionare un dispositivo di scrittura.
   - Se si seleziona **Immagine ISO**, specificare il nome e la posizione del file.
   - Se si seleziona un masterizzatore CD/DVD, specificare la velocità di scrittura e modificare gli altri dettagli.
3. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo CD/DVD dati

In questa finestra di dialogo è possibile creare un progetto CD/DVD dati e scriverlo su CD, DVD, Blu-ray, o immagine ISO.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Globale > CD/DVD dati**.



Supporto

Selezionare il tipo di supporto multimediale su cui si desidera scrivere. Se la dimensione del supporto multimediale che si desidera utilizzare non è elencata, selezionare il tipo di supporto che offre una dimensione in linea con le proprie esigenze.

Nome del volume

Inserire qui il nome del volume del CD/DVD.

Apri Esplora risorse/Finder

Consente di aprire Esplora risorse/Finder per visualizzare la posizione del file selezionato.

Rimuovi file e cartelle selezionati

Consente di eliminare dal CD/DVD tutti i file e le cartelle selezionati.

Nuova cartella

Consente di creare una nuova cartella. È inoltre possibile creare delle sotto-cartelle.

Finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati

Consente di aprire la finestra di dialogo **Scrivi CD/DVD dati** per scrivere sul supporto multimediale.

Elenco CD/DVD dati

Consente di visualizzare il progetto CD/DVD, nonché la dimensione e la data di creazione dei file.

Spazio disponibile sul supporto multimediale

Consente di visualizzare lo spazio utilizzato nel supporto multimediale. La dimensione totale del progetto CD/DVD dati viene visualizzata sotto l'elenco del CD/DVD dati.

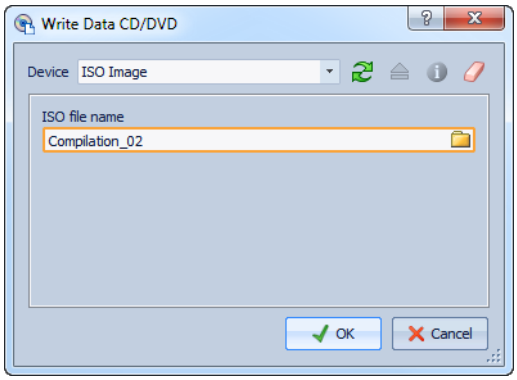
Reset

Consente di eliminare tutti i file dal progetto CD/DVD dati.

Finestra di dialogo Scrivi CD/DVD dati

In questa finestra di dialogo, è possibile scrivere un progetto CD/DVD dati su CD/DVD o su file ISO.

Nella finestra di dialogo **CD/DVD dati** fare clic sull'icona **Scrivi CD/DVD dati**.



Periferica

Qui è possibile selezionare il masterizzatore che si intende utilizzare. In alternativa è possibile selezionare **Immagine ISO** per scrivere un file su disco fisso. La scrittura di un'immagine ISO consente di creare una copia da utilizzare con supporti ottici in seguito.

NOTA

In sistemi Mac, aprire WaveLab Elements senza alcun supporto multimediale inserito. In caso contrario, l'unità sarà controllata dal sistema operativo e non sarà disponibile per WaveLab Elements.

Aggiorna

Consente di eseguire la scansione del sistema per rilevare CD nell'unità ottica connessa. Tale operazione viene eseguita automaticamente quando questa finestra di dialogo viene visualizzata. Fare clic sull'icona di aggiornamento dopo aver inserito un nuovo supporto vuoto per aggiornare il menu della velocità.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto ottico presente nell'unità selezionata.

Informazioni sull'unità selezionata

Consente di aprire la finestra di dialogo **Informazioni sulla periferica**, per visualizzare informazioni sulla periferica selezionata.

Cancella il supporto ottico

Consente di cancellare il disco ottico presente nell'unità selezionata (purché si tratti di un supporto riscrivibile). Quando è selezionata l'opzione **Immagine ISO**, se si fa clic sul pulsante viene cancellato il file ISO esistente.

Nome del file ISO

Se è selezionata l'opzione **Immagine ISO** nel menu **Periferica**, specificare il nome e la posizione del file ISO nel campo di testo.

Velocità

Selezionare qui la velocità di scrittura. La velocità massima dipende sia dalle caratteristiche del dispositivo di scrittura sia dal supporto multimediale inserito.

Esegui solo un test, senza effettuare la scrittura

Quando questa opzione è attiva, se si fa clic sul pulsante **OK**, viene avviata una simulazione di scrittura del CD. Se il test viene superato, l'operazione reale di scrittura potrà essere eseguita correttamente. Se il test non riesce, provare di nuovo a una velocità di scrittura inferiore.

Crea una sessione CD-Extra

Se questa opzione è attiva, i dati vengono scritti in una nuova sessione dopo le tracce audio. Questo consente di creare un CD-Extra, conosciuto anche come Enhanced CD e CD Plus. Affinché questa opzione funzioni, il CD che si trova nell'unità deve contenere delle tracce audio scritte con l'opzione CD-Extra. In caso contrario, l'operazione non può andare a buon fine.

Verifica dopo la scrittura

Se questa opzione è attiva, i dati scritti sul supporto vengono automaticamente verificati al termine del processo di scrittura.

Espelli prima di verificare

Se questa opzione è attiva, il disco viene espulso e reinserito prima del processo di verifica, in modo da forzare l'uscita dell'unità dallo stato di scrittura. Questo è possibile solamente se il disco può essere reinserito automaticamente.

Espelli al termine del processo

Se questa opzione è attiva, il disco verrà espulso al termine del processo di scrittura.

Informazioni sui formati dei CD Audio

Questo capitolo intende fornire informazioni generali sui formati dei CD e aiutare così l'utente a capire come creare il proprio CD personale.

Questa documentazione è pensata per offrire soltanto le informazioni di base sull'argomento. Per ulteriori informazioni, si consiglia di consultare un manuale sull'argomento o di effettuare delle ricerche su Internet.

Principali formati CD

I contenuti su CD possono essere scritti in diversi formati. Ad esempio, CD audio, CD-ROM e CD-I. Questi formati sono leggermente diversi l'uno dall'altro.

La specifica per il CD audio è chiamata Red Book. Questo è lo standard a cui WaveLab Elements si conforma.

NOTA

CD Red Book non è quindi un vero formato file. Tutto l'audio su CD viene salvato in un file di grandi dimensioni. Sugli hard disk, invece, ciascun file viene salvato separatamente. Occorre sempre considerare che l'audio, di fatto, non è altro che un lungo flusso di dati digitali.

Supporto CD-Extra

Il CD-Extra è un formato che consente di scrivere audio e dati su un solo CD, proprio come CD Mixed Mode. Quando si scrive un CD audio, è possibile predisporlo per il supporto del CD-Extra (conosciuto anche come Enhanced CD o CD Plus).

Se nei CD Mixed Mode l'audio si trova nelle ultime tracce, i CD-Extra, al contrario, contengono l'audio nelle prime tracce del CD e i dati in quelle successive.

Tutte le funzionalità previste dello standard per CD audio Red Book sono disponibili con il formato CD-Extra, a differenza dei CD Mixed Mode. Dopo che un CD Audio è stato scritto con supporto CD-Extra, è possibile aggiungere i dati al CD in una sessione separata, creando e scrivendo un progetto CD Dati.

NOTA

Le unità CD di alcuni computer possono non riconoscere i CD in formato CD-Extra.

Tipi di eventi relativi a un CD Audio

È possibile utilizzare tre tipi di eventi per specificare diverse sezioni dell'audio sul CD.

Evento	Descrizione
Inizio traccia	Un CD può contenere fino a 99 tracce. Ciascuna è identificata soltanto dal suo punto di inizio.
Sotto-indice della traccia	Nei lettori CD avanzati una traccia può essere suddivisa in sotto-indici (talvolta chiamati solo indici). Questi vengono utilizzati per identificare le posizioni importanti all'interno di una traccia. Ogni traccia può contenere fino a 98 sotto-indici. Tuttavia, poiché la ricerca e la localizzazione di un sotto-indice è un'operazione complessa che richiede tempo, molti lettori CD ignorano queste informazioni.
Pausa	Viene visualizzata una pausa prima di ogni traccia. Le pause possono essere di durate variabili. Alcuni lettori CD indicano le pause tra le tracce sui loro display.

Informazioni su frame, posizioni, piccoli frame e bit

I dati su un CD audio vengono suddivisi in frame.

Un frame consiste in 588 campioni stereo. 75 frame compongono un secondo di audio. Questo perché la frequenza di campionamento del formato CD è pari a 44.100 kHz (campioni per secondo) e 44.100/588 = 75. Quando si specificano le posizioni su CD in WaveLab Elements, è possibile farlo nel formato mm:ss:ff (minuti:secondi:frame). I valori del frame variano da 0 a 74, perché sono presenti 75 frame per secondo.

Tecnicamente, in un CD non c'è modo di specificare niente di più piccolo di un frame. Ne consegue che la lunghezza dei campioni di una traccia non corrisponde a un numero preciso di frame e pertanto alla fine di una traccia viene aggiunto un dello spazio vuoto. Inoltre, durante la

riproduzione del CD non è possibile passare a un punto compreso tra due frame. Se si necessita di dati che si trovano al centro di un frame, è quindi necessario leggere l'intero frame. Questa è un'altra differenza tra il CD e il disco fisso, dove è possibile localizzare qualsiasi byte senza dover leggere i dati circostanti.

Ma i frame non sono i blocchi di dati più piccoli su CD. Esistono anche altri elementi chiamati "piccoli frame". Un piccolo frame è un contenitore di 588 bit. 98 piccoli frame formano un frame normale. In ciascun piccolo frame c'è spazio soltanto per sei campioni stereo: questo significa che molto spazio è riservato ai dati piuttosto che all'audio. Tali dati sono costituiti dalle informazioni per la codifica, la sincronizzazione del laser e la correzione degli errori, nonché dai dati PQ per identificare i limiti delle tracce. Questi dati PQ sono della massima importanza per tutti gli utenti che creano CD autonomamente. Essi possono essere gestiti agevolmente in WaveLab Elements.

Codici ISRC

L'International Standard Recording Code (ISRC) è un codice identificativo che viene utilizzato nei CD che hanno una distribuzione commerciale. WaveLab Elements consente di specificare un codice ISRC per ciascuna traccia audio. Questi codici sono forniti dal produttore o dai clienti.

Il codice ISRC è strutturato nella modalità descritta di seguito:

- Codice del paese (2 caratteri ASCII)
- Codice del proprietario (3 caratteri ASCII o cifre)
- Anno di registrazione (2 cifre o caratteri ASCII)
- Numero di serie (5 cifre o caratteri ASCII)

In molti casi i gruppi di caratteri sono separati da trattini per semplificare la lettura, ma i trattini non fanno parte del codice.

Codici UPC/EAN

Il codice UPC/EAN (Universal Product Code/European Article Number) è un numero di catalogo associato a un elemento (come un CD) pensato per la distribuzione commerciale. In un CD, il codice viene chiamato anche Numero di catalogo. È presente un codice di questo tipo su ogni disco. Questi codici sono forniti dal produttore o dai clienti.

L'UPC è un codice a barre a 12 cifre largamente diffuso negli Stati Uniti e in Canada. EAN-13 è uno standard di codici a barre a 13 cifre (12 + una cifra della somma di controllo) definito dall'organizzazione di standard GS1. EAN è stato ora rinominato International Article Number (Numero articolo internazionale), ma come acronimo è rimasto invariato.

Pre-enfasi

La pre-enfasi del CD si riferisce al processamento progettato per incrementare, all'interno di una banda di frequenze, l'ampiezza di alcune frequenze (solitamente superiori) rispetto all'ampiezza di altre (solitamente inferiori). Il fine ultimo è quello di migliorare il rapporto segnale-rumore complessivo abbassando le frequenze durante la riproduzione.

La pre-enfasi viene normalmente utilizzata per telecomunicazioni, registrazioni audio digitali, incisione di dischi e trasmissioni in FM. La presenza di pre-enfasi in una traccia viene talvolta indicata da un segno di spunta nella colonna della finestra di dialogo **Importa CD Audio**.

Disc-At-Once - Scrittura di CD-R per la copia su CD reali

WaveLab Elements scrive i CD audio solo in modalità Disc-at-Once.

- Se si desidera creare un CD-R da utilizzare come master per la produzione di CD veri e propri, è necessario scrivere il CD-R in modalità Disc-At-Once. In questa modalità, l'intero disco viene scritto in un solo passaggio. Esistono altre modalità di scrittura su CD, ossia Track-At-Once e Multisessione. Se si utilizzano questi formati di scrittura, i blocchi di collegamento creati per legare insieme i diversi passaggi della registrazione verranno rilevati come errori irreversibili quando si prova a masterizzare dal CD-R. Questi collegamenti possono anche produrre dei click durante la riproduzione del CD.
- La modalità Disc-At-Once offre maggiore flessibilità quando si specificano le lunghezze delle pause tra le tracce.
- Disc-At-Once è l'unica modalità che supporta i sotto-indici.

Confronto tra scrittura al volo e scrittura con immagine del CD

WaveLab Elements scrive un CD al volo, ossia non crea un immagine del CD prima di scrivere. Questo metodo rende più rapida la scrittura di CD/DVD e richiede meno spazio su disco. È comunque possibile creare un'immagine prima della scrittura su CD.

Loop

In questo capitolo vengono descritte le varie operazioni correlate alla riproduzione in loop. La riproduzione in loop viene utilizzata per simulare il sustain infinito o molto lungo di numerosi suoni strumentali. WaveLab Elements presenta strumenti per la creazione di loop uniformi, anche per i tipi di suoni più complessi.

Loop di base

La riproduzione in loop di un suono consente di ripetere una sezione del campione indefinitamente per creare un sustain di lunghezza illimitata. I suoni strumentali nei campionatori si basano sulla riproduzione in loop. Un esempio è il suono dell'organo.

Senza loop, è possibile riprodurre solo audio della lunghezza della registrazione originale. Con il loop, la riproduzione può essere di qualsiasi lunghezza. In WaveLab Elements i loop sono definiti dai relativi marker. I marker di loop vengono aggiunti, spostati e modificati come qualsiasi altro tipo di marker.

Per garantire di trovare un buon punto di loop, tenere in considerazione quanto segue:

- Utilizzare solo due tipi di loop: molto lunghi e molto brevi. I loop di media lunghezza non forniscono buoni risultati.
- Un loop lungo suona più naturale e dovrebbe essere usato quando possibile. Tuttavia, se il suono non presenta una sezione stabile al centro (una parte di sustain uniforme), potrebbe essere difficile trovare un buon loop lungo. Ad esempio, una nota del piano che decade continuamente è più difficile da riprodurre in loop in quanto il punto di inizio del loop è più forte rispetto al punto di fine. Con un flauto è più semplice, in quanto il suono nella sezione di sustain è molto stabile.
- Loop molto brevi che riguardano solo pochi cicli o periodi sono facili da trovare ma potrebbero risuonare statici e innaturali.

- Un loop dovrebbe iniziare subito dopo la porzione di attacco, ovvero, quando il suono si è stabilizzato in una nota di sustain.
- Se si imposta un loop lungo, dovrebbe terminare il più tardi possibile, ma prima che il suono inizi a decadere verso il silenzio.
- I loop brevi sono difficile da posizione all'interno del suono. Tentare di posizionarli vicino alla fine.

NOTA

Maggiori informazioni sulla riproduzione in loop in generale e sulle esatte capacità del campionatore in particolare sono disponibili nel manuale del campionatore.

Creazione di un loop di base

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare la sezione audio a cui si desidera applicare il loop.
2. Fare clic-destro sulla parte superiore del righello e selezionare **Crea un loop dalla selezione**.
3. Nella barra **Trasporto**, attivare **Loop**.
4. Riprodurre il loop e regolare la posizione dei marker per modificare il loop.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Il trascinamento dei marker in diverse posizioni non produce necessariamente buoni loop. Nella maggior parte dei casi, viene udito un click o un brusco cambiamento di timbro nel punto di svolta.

Suggeriamo di utilizzare questo metodo solo per la configurazione di lunghezze di base del loop e di utilizzare quindi **Regolatore del loop** e **Uniformatore del timbro del loop** per l'ottimizzazione.

Informazioni sull'affinamento dei loop

Lo strumento **Regolatore del loop** consente di affinare una regione audio per la riproduzione in loop uniforme. Utilizzare **Regolatore del loop** per regolare una selezione loop esistente in modo che esegua perfettamente il loop o utilizzarlo per creare un loop da materiale che non presenta ripetizione naturale.

È possibile rilevare automaticamente i punti di loop eseguendo la scansione dell'area tra i due marker di loop. Inoltre, è possibile specificare i parametri che determinano l'accuratezza del programma durante il suggerimento dei punti di loop.

Se la ricerca automatica dei punti di loop non viene completata correttamente, è possibile processare la forma d'onda per consentire loop più uniformi in corrispondenza di aree di dissolvenza incrociata della forma d'onda vicino ai punti di inizio e di fine del loop.

Per utilizzare l'opzione **Regolatore del loop** è necessario prima definire un loop mediante una coppia di marker di loop.

Linguetta Regolazione dei punti del loop

Utilizzare la linguetta **Regolazione dei punti del loop** nella finestra di dialogo **Regolatore del loop** per rifinire manualmente una selezione di loop trascinando a sinistra/destra la forma d'onda o utilizzando i pulsanti di ricerca automatica per trovare il punto di loop migliore più vicino. L'obiettivo è quello di allineare le forme d'onda in modo che si incontrino a un punto di zero in cui corrispondano il più possibile. Quando si regolano i punti di inizio e di fine del loop all'interno della finestra di dialogo, i marker di loop di inizio e di fine nella finestra della forma d'onda principale vengono regolati di conseguenza. Tenere presente che tale movimento può essere visibile o meno a seconda dello spostamento dei marker e in base al fattore di ingrandimento selezionato.

Può essere utile eseguire il loop del trasporto durante la riproduzione in modo da sentire la differenza quando si regolano i marker di loop all'interno della finestra di dialogo. Tenere presente che se non si sta utilizzando una dissolvenza incrociata o una post-dissolvenza incrociata, non è necessario fare clic su **Applica** durante la regolazione dei punti di loop. È inoltre possibile lasciare aperta questa finestra di dialogo e regolare manualmente la posizione dei marker nelle finestre della forma d'onda.

Linguetta Dissolvenza incrociata

In questa linguetta è possibile applicare una dissolvenza incrociata del termine di un loop con una copia dell'inizio del loop. È utile per ottenere una transizione più omogenea tra l'inizio e la fine di un loop, in particolare con l'utilizzo di materiali che non prevedono naturalmente un loop. Per regolare l'inviluppo della dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'inviluppo o i controlli di scorrimento dei valori. Fare clic su **Applica** per processare la dissolvenza incrociata.

Linguetta Post-Dissolvenza incrociata

In questa linguetta è possibile eseguire la dissolvenza incrociata del loop nell'audio alla fine del loop stesso, eseguendo il mix di una copia del loop all'interno dell'audio. Per regolare l'inviluppo della dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'inviluppo o i controlli di scorrimento dei valori. Fare clic su **Applica** per processare la post-dissolvenza incrociata.

Come rifinire un loop

È possibile rifinire i loop mediante lo strumento **Regolatore del loop**.

PREREQUISITI

Impostare un loop di base.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare il loop che si desidera rifinire facendo clic tra il relativo marker di inizio e di fine del loop.
2. Selezionare **Processa > Regolatore del loop**.
3. È possibile rifinire il loop mediante le impostazioni dello strumento **Regolatore del loop**.
4. Fare clic su **Applica**.

Spostamento manuale dei punti di loop

Se il loop continua a presentare discontinuità o colpi nei punti di svolta, è possibile utilizzare lo strumento **Regolatore del loop** per spostare i punti in piccoli passaggi per rimuovere la discontinuità.

Tale operazione è simile allo spostamento dei punti di loop nella visualizzazione wave, ma con un feedback visivo per facilitare l'individuazione di buoni punti di loop.

Sono disponibili due modalità di spostamento manuale dei punti di loop nella linguetta **Regolazione dei punti del loop** nella finestra di dialogo **Regolatore del loop**:

- Trascinare la forma d'onda a sinistra e a destra.
- Utilizzare le frecce verdi sotto la forma d'onda per spingere l'audio a sinistra e a destra. Ciascun clic del mouse sposta il punto di loop di un singolo campione.

Le operazioni seguenti si possono applicare durante lo spostamento manuale di punti di loop:

- Per spostare il punto di fine in una posizione precedente o successiva, muovere la parte sinistra della schermata.
- Per spostare il punto di inizio in una posizione precedente o successiva, muovere la parte destra della schermata.
- Per spostare contemporaneamente i punti di inizio e di fine, attivare **Collega i punti di inizio e fine**. In questo modo, quando si regola un punto di loop, la lunghezza del loop non cambia, ma viene spostato l'intero loop.
- È inoltre possibile regolare i marker di loop nella finestra wave.

Rilevazione automatica di buoni punti di loop

Lo strumento **Regolatore del loop** consente di cercare automaticamente i punti di loop migliori.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, selezionare il loop che si desidera rifinire facendo clic tra il relativo marker di inizio e di fine del loop.
2. Selezionare **Processa > Regolatore del loop**.
3. Nella linguetta **Regolazione dei punti del loop**, assicurarsi che sia disattivata l'opzione **Collega i punti di inizio e fine**.
4. Nella sezione **Ricerca automatica**, specificare **Corrispondenza ricercata** e **Precisione della ricerca**.

5. Fare clic sui pulsanti freccia gialli per avviare la ricerca automatica di un buon punto di loop.

   WaveLab Elements esegue la scansione a partire da o verso il punto corrente, fino a trovare un punto corrispondente. È possibile interrompere in qualsiasi momento l'operazione facendo clic sul pulsante destro del mouse. Il programma torna quindi alla migliore corrispondenza trovata.

6. Verificare il loop riproducendolo.
7. Opzionale: se si ritiene sia possibile ottenere un punto di loop migliore, continuare la ricerca.

Salvataggio temporaneo dei punti di loop

Il salvataggio e il ripristino temporaneo dei punti di loop consente di confrontare rapidamente diverse impostazioni di loop.

PREREQUISITI

NOTA

Sono disponibili cinque slot per il salvataggio temporaneo delle impostazioni del punto di loop per finestra wave e di montaggio, non uno per set di punti di loop. Ciò significa che, se nel file sono presenti diversi set di loop, è necessario prestare attenzione a non richiamare il set errato.

NOTA

Solo le posizioni di loop sono salvate temporaneamente.

Impostare un loop di base e aprire lo strumento **Regolatore del loop**.

PROCEDIMENTO

1. Nella linguetta **Regolazione dei punti del loop**, nella sezione **Memorie temporanee**, selezionare **M**.
2. Selezionare uno dei cinque slot di memoria.

Informazioni sulle dissolvenze incrociate in loop

La dissolvenza incrociata è utile per ottenere una transizione più omogenea tra l'inizio e la fine di un loop, in particolare con l'utilizzo di materiali che non prevedono naturalmente un loop.

A volte è impossibile trovare un loop che non provochi alcuna discontinuità. È vero in particolare per materiali stereo, in cui è possibile trovare un candidato perfetto per un solo canale.

In questo caso, la dissolvenza incrociata diffonde il materiale intorno al punto di loop di fine in modo da eseguire perfettamente il loop. Ciò è possibile mixando il materiale dal punto precedente all'inizio del loop con materiale posizionato prima della fine del loop.

Notare che questa tecnica altera la forma d'onda e modifica il suono. Tuttavia, solitamente è possibile trovare impostazioni per ridurre il problema.

Creazione di una dissolvenza incrociata

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, creare il migliore loop possibile.
2. Selezionare **Processa > Regolatore del loop**.
3. Decidere se si desidera creare una dissolvenza incrociata o una post-dissolvenza incrociata:
   - Se si desidera creare una dissolvenza incrociata, fare clic sulla linguetta **Dissolvenza incrociata**.
   - Se si desidera creare una post-dissolvenza incrociata, fare clic sulla linguetta **Post-Dissolvenza incrociata**.
4. Assicurarsi che l'opzione **Esegui una dissolvenza incrociata alla fine del loop, con l'audio prima del loop** (linguetta **Dissolvenza incrociata**) o **Esegui una dissolvenza incrociata dopo il loop, con l'audio dell'inizio del loop** (linguetta **Post-Dissolvenza incrociata**) sia attivata.
5. Decidere la lunghezza della dissolvenza incrociata trascinando la maniglia della lunghezza o regolando il valore **Lunghezza** sotto il grafico.
6. Decidere la forma di dissolvenza incrociata trascinando la maniglia della forma o regolando il valore **Forma (da guadagno costante a potenza costante)**.

7. Fare clic su **Applica**.

   Il suono viene processato. Ogni volta che si fa clic su **Applica**, il processo di loop precedente viene automaticamente annullato. In tal modo è possibile provare velocemente diverse impostazioni.

   NOTA

   Non spostare i punti del loop dopo aver eseguito una dissolvenza incrociata. La forma d'onda è stata specificamente processata per le impostazioni loop correnti.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

- È possibile verificare a livello visivo la dissolvenza incrociata selezionando la linguetta **Regolazione dei punti del loop** e attivando **Visualizza l'audio processato**. Quando questa opzione è attivata, nel display viene visualizzata un'anteprima della forma d'onda dopo la dissolvenza incrociata. Quando l'opzione è disattivata, nel display viene visualizzata la forma d'onda originale. È possibile confrontare le due.

Informazioni sulla post-dissolvenza incrociata

Con post-dissolvenza incrociata si intende la dissolvenza incrociata del loop nell'audio dopo la fine del loop, in modo che non siano presenti discontinuità quando la riproduzione continua dopo il loop. L'operazione viene eseguita mixando una copia del loop nell'audio.

È possibile configurare la post-dissolvenza incrociata nella linguetta **Post-Dissolvenza incrociata** della finestra di dialogo **Regolatore del loop**.

La post-dissolvenza incrociata consente di analizzare la parte della forma d'onda presente subito dopo l'inizio del loop e di processare una determinata area che inizia alla fine del loop. Il parametro di lunghezza regola la dimensione di tale area. Tutto il resto è identico alla dissolvenza incrociata regolare.

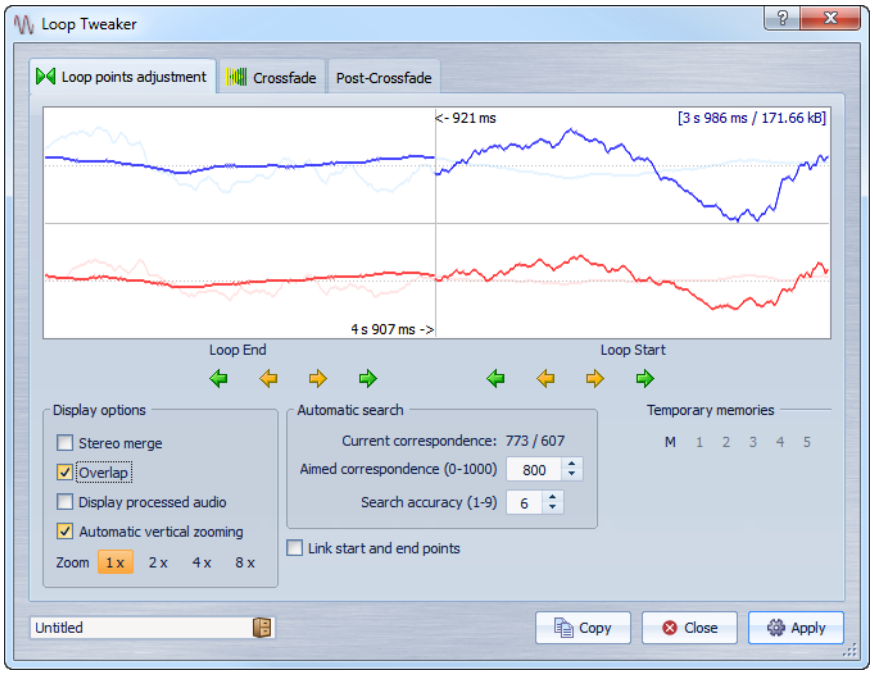
Finestra di dialogo Regolatore del loop

In questa finestra di dialogo è possibile regolare i punti di inizio e fine del loop, nonché eseguire una dissolvenza incrociata alle estremità del loop.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Regolatore del loop**.

La finestra di dialogo **Regolatore del loop** contiene le seguenti linguette:

Linguetta Regolazione dei punti del loop



Nella parte superiore di questa finestra di dialogo viene visualizzato l'inizio e la fine della forma d'onda tra i marker del loop. La parte inferiore di questa finestra di dialogo offre le seguenti opzioni:

Fine del loop - Frecce verdi

Consentono di spostare i punti di fine del loop verso sinistra/destra.

Fine del loop - Frecce gialle

Consentono di eseguire una ricerca automatica per il punto di loop migliore più vicino alla parte sinistra/destra del punto di fine del loop e di spostare il punto di inizio in tale posizione.

Inizio del loop - Frecce verdi

Consentono di spostare i punti di inizio del loop verso sinistra/destra.

Fine del loop - Frecce gialle

Consentono di eseguire una ricerca automatica per il punto di loop migliore più vicino alla parte sinistra/destra del punto di inizio del loop e di spostare il punto di inizio in tale posizione.

Unione stereo

Se questa opzione è attivata per un file stereo, le due forme d'onda vengono sovrapposte, altrimenti vengono visualizzate in due sezioni separate.

Sovrapponi

Se questa opzione è attivata, le forme d'onda di ciascuna metà proseguono nell'altra metà. L'opzione consente di visualizzare l'aspetto della forma d'onda subito prima e subito dopo il loop.

Visualizza l'audio processato

Se l'opzione è attivata, sul display viene visualizzata un'anteprima della forma d'onda dopo la dissolvenza incrociata. Se disattivata, viene visualizzato l'aspetto della forma d'onda senza dissolvenza incrociata. Questa opzione è utile solo in seguito alla configurazione di una dissolvenza incrociata e alla selezione di **Applica**.

Ingrandimento verticale automatico

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento verticale viene regolato in modo che la forma d'onda si adatti sempre in senso verticale all'intero display.

Ingrandimento

Consente di impostare il fattore di ingrandimento.

Corrispondenza corrente

Consente di indicare in quale misura le forme d'onda vicine ai punti del loop corrispondono l'una all'altra. Il valore di sinistra fornisce una stima della somiglianza tra diversi cicli d'onda, mentre il valore di destra stima la somiglianza di alcuni campioni vicini ai punti di loop. Maggiori sono i valori, migliore sarà la corrispondenza.

Corrispondenza ricercata (0-1000)

Consente di impostare la ricerca automatica per i punti buoni del loop. Questa opzione definisce in che misura la sezione trovata deve somigliare alla sezione a cui viene confrontata per essere considerata una corrispondenza. Maggiore è il valore, più precisa sarà la somiglianza. Un valore pari a 1.000 è quello che con maggiore probabilità non produrrà alcun risultato, in quanto richiede una corrispondenza perfetta al 100%.

Precisione della ricerca

Consente di determinare il numero di campioni che devono essere tenuti in considerazione dalla ricerca automatica. Valori elevati producono una maggiore precisione, ma il tempo di processamento è superiore.

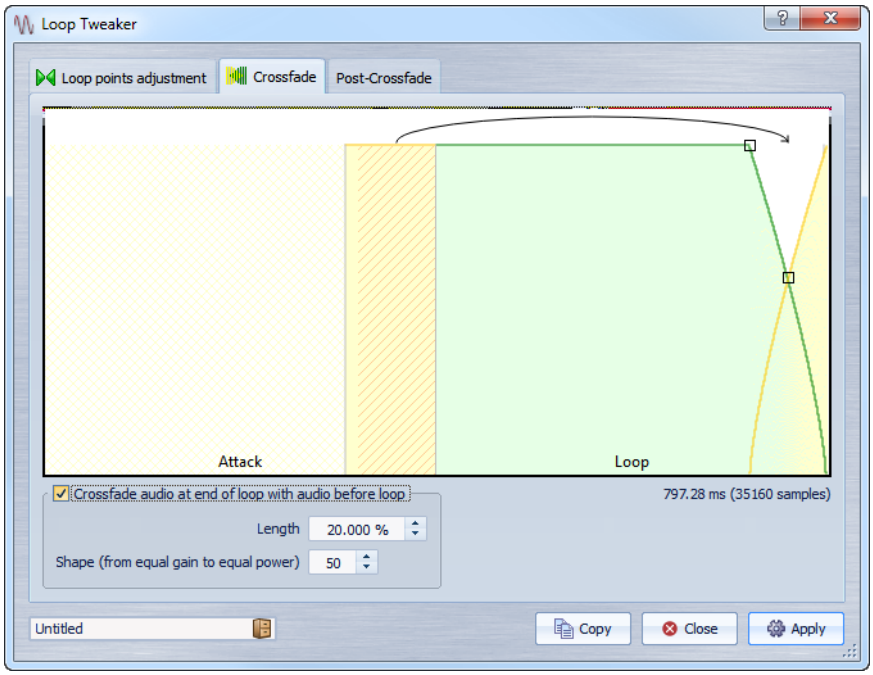
Collega i punti di inizio e fine

Se questa opzione è attivata, quando si regolano manualmente i punti del loop anche i punti di inizio e fine del loop si spostano simultaneamente. In altre parole, la lunghezza del loop è esattamente la stessa, ma l'intero loop si sposta.

Memorie temporanee

Consente di salvare fino a cinque diversi set di punti del loop, che possono essere richiamati in seguito. È possibile in tal modo provare diverse impostazioni per il loop. Per salvare un set, fare clic su questo pulsante, quindi su uno dei pulsanti da 1 a 5.

Linguetta Dissolvenza incrociata



Esegui una dissolvenza incrociata alla fine del loop, con l'audio prima del loop

Attivare questa casella di controllo per abilitare la dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata viene applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della sezione del file audio da utilizzare nella dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato accettabile:

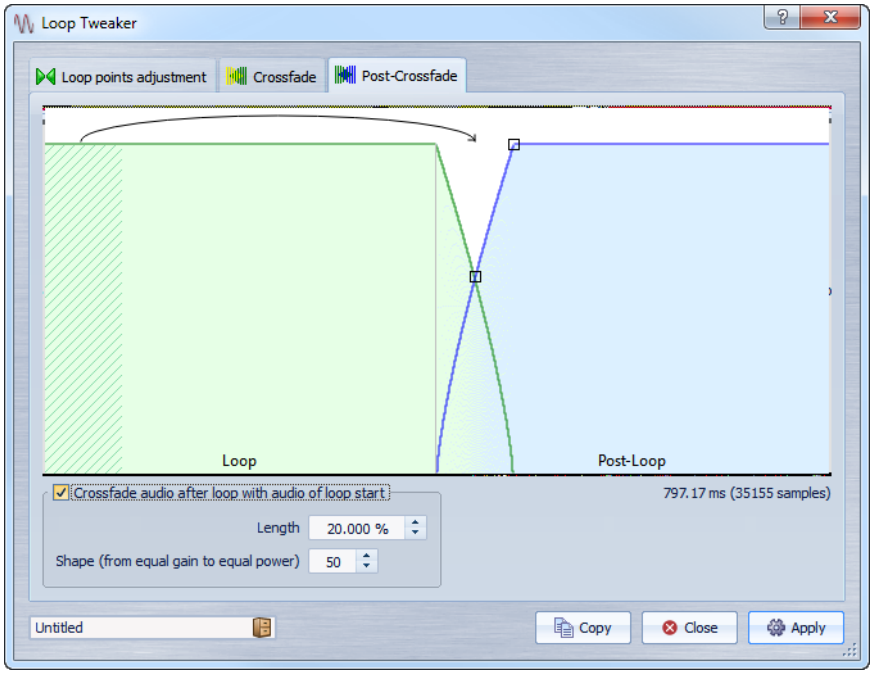
- L'utilizzo di una dissolvenza incrociata lunga consente di uniformare il loop. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.

- Una dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della dissolvenza incrociata. In genere, è consigliato utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Linguetta Post-Dissolvenza incrociata



Esegui una dissolvenza incrociata dopo il loop, con l'audio dell'inizio del loop

Attivare questa casella di controllo per abilitare la dissolvenza incrociata. La dissolvenza incrociata viene applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della sezione del file audio da utilizzare nella dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la post-dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile:

- L'utilizzo di una post-dissolvenza incrociata lunga consente di uniformare il loop. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una post-dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della post-dissolvenza incrociata. In genere, è consigliato utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Informazioni sulla riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop

I suoni che presentano un decadimento di livello costante o nei quali il timbro cambia continuamente sono difficili da riprodurre in loop. L'opzione **Uniformatore del timbro del loop** consente di creare loop da suoni che apparentemente non possono essere riprodotti in loop.

L'opzione **Uniformatore del timbro del loop** applica un processamento al suono che uniforma le modifiche delle caratteristiche timbriche e di livello in modo che tale suono venga riprodotto in loop in maniera corretta. Ad esempio, è utile per creare campioni riprodotti in loop per un campionatore hardware o softsynth.

L'**Uniformatore del timbro del loop** include una struttura di dissolvenza incrociata in modo che il suono originale venga dissolto nella sezione processata quando la riproduzione si avvicina all'inizio del loop.

Per utilizzare l'opzione **Uniformatore del timbro del loop** è necessario definire un loop mediante una coppia di marker di loop. La lunghezza originale del loop viene mantenuta.

Riproduzione in loop di un contenuto audio che apparentemente non può essere riprodotto in loop

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro File Audio, impostare un loop di base.
2. Selezionare **Processa > Uniformatore del timbro del loop**.
3. Assicurarsi che l'opzione **Mixaggio delle sezioni** o **Ammorbidimento del Chorus** sia attivata e definire le impostazioni.
4. Opzionale: aprire la linguetta **Pre-Dissolvenza incrociata** e impostare una dissolvenza incrociata.

5. Fare clic su **Applica**.

   Il suono viene processato. Ogni volta che si fa clic su **Applica**, il processo di loop precedente viene automaticamente annullato. In tal modo è possibile provare velocemente diverse impostazioni.

   NOTA

   Non spostare i punti del loop dopo aver eseguito una dissolvenza incrociata. La forma d'onda è stata specificamente processata per le impostazioni loop correnti.

DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Dopo aver utilizzato l'opzione **Uniformatore del timbro del loop**, la transizione dalla fine del loop alla fine del file spesso risulta poco naturale. Per porre rimedio a questo problema, è possibile creare una post-dissolvenza incrociata tramite il **Regolatore del loop**.

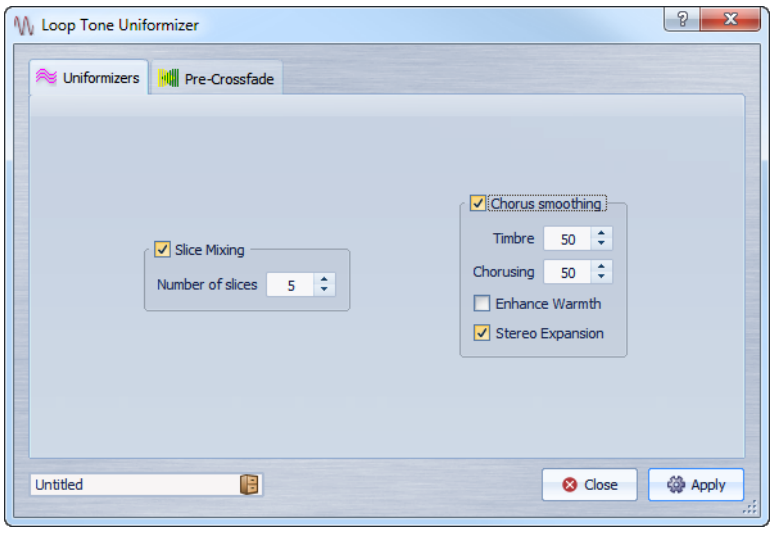
Finestra di dialogo Uniformatore del timbro del loop

Questa finestra di dialogo consente di creare suoni in loop da un contenuto audio che sembra non poter essere riprodotto in loop. Si tratta di suoni che in genere presentano un decadimento di livello costante o per cui il timbro cambia continuamente.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Processa > Uniformatore del timbro del loop**.

La finestra di dialogo **Uniformatore del timbro del loop** contiene le seguenti linguette:

Linguetta Uniformatore



Questa linguetta consente di specificare i metodi utilizzati per uniformare il suono che si desidera riprodurre in loop.

Per il mixaggio delle sezioni, occorre sperimentare per determinare il numero di sezioni necessario. Solitamente, maggiore è il numero di sezioni, più naturale sarà il suono.

Mixaggio delle sezioni

Consente di tagliare il loop in sezioni, le quali vengono poi mixate insieme per uniformare il suono.

Per il mixaggio delle sezioni, è necessario determinare il numero di sezioni. Solo sperimentando è possibile individuare il numero di sezioni necessarie, ma solitamente maggiore è il numero di sezioni, più naturale sarà il suono (entro un certo limite). Tuttavia, il programma pone una restrizione al numero di sezioni, in modo tale che nessuna sia mai inferiore a 20 ms.

Ad esempio, se si specificano otto sezioni, il loop viene tagliato in otto sezioni della stessa lunghezza. Queste sezioni vengono poi sovrapposte e mixate insieme come un unico suono ripetuto otto volte. Questo nuovo contenuto audio sostituisce tutto l'audio all'interno del loop in modo intelligente, senza pericolo che si verifichi una cancellazione armonica a causa di offset di fase.

Mixaggio delle sezioni - Numero di sezioni

Maggiore è il numero di sezioni, più il suono verrà modificato.

Ammorbidimento del Chorus

Questo processore utilizza un metodo conosciuto come vocoder di fase per filtrare gli armonici. Questo metodo, raccomandato per eseguire il loop di ensemble e suoni corali, può modificare drasticamente il timbro.

Ammorbidimento del Chorus - Timbro

Consente di regolare il grado di modifica delle caratteristiche timbriche del campione da uniformare. Maggiore è il valore, più pronunciato sarà l'effetto.

Ammorbidimento del Chorus - Chorus

Consente di determinare la profondità dell'effetto chorus.

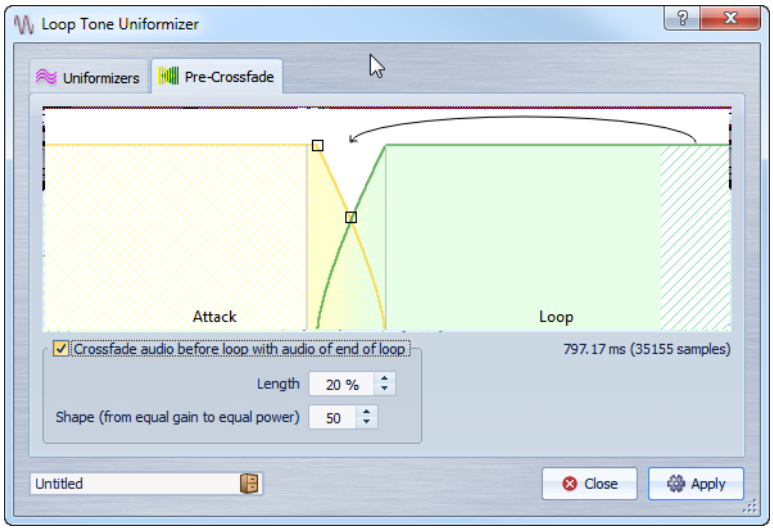
Ammorbidimento del Chorus - Aumenta il calore

Consente di creare un suono più omogeneo e caldo.

Ammorbidimento del Chorus - Espansione stereo

Consente di aumentare l'ampiezza del campione nell'immagine sonora stereo.

Linguetta Pre-Dissolvenza incrociata



In questa linguetta è possibile eseguire una dissolvenza incrociata tra la fine del loop e l'inizio di una sezione appena processata, in modo che la transizione a quest'ultima risulti più morbida durante la riproduzione. Per regolare la dissolvenza incrociata, utilizzare i punti di trascinamento dell'inviluppo o i controlli di scorrimento dei valori.

È necessario utilizzare questa funzione in quanto l'**Uniformatore del timbro del loop** modifica il timbro solo all'interno del loop. Ciò significa che la transizione nel loop non è uniforme come previsto, a meno che non si applichi la dissolvenza incrociata.

Esegue una dissolvenza incrociata tra l'audio prima del loop e l'audio alla fine del loop

Consente di abilitare la dissolvenza incrociata, applicata quando si fa clic su **Applica**.

Lunghezza

Consente di determinare la lunghezza della sezione del file audio da utilizzare nella dissolvenza incrociata. Solitamente, è preferibile che la post-dissolvenza incrociata sia più corta possibile, con un risultato comunque accettabile:

- Una dissolvenza incrociata lunga produce un loop più uniforme. Tuttavia, una sezione maggiore della forma d'onda verrà processata e ne verrà quindi modificato il carattere.
- Una dissolvenza incrociata più breve influisce in misura minore sul suono, ma il loop è meno uniforme.

Forma (da guadagno costante a potenza costante)

Consente di determinare la forma della dissolvenza incrociata. In genere, è consigliato utilizzare valori bassi per suoni semplici e valori elevati per suoni complessi.

Informazioni sugli attributi dei campioni

Gli attributi dei campioni consentono di definire le impostazioni per un campione audio prima di caricarlo in un campionatore hardware o software.

Gli attributi dei campioni non processano il campione, forniscono solo le proprietà del file utilizzabili dal campionatore ricevente. Vengono così incluse le informazioni relative all'altezza del campione, rilevabile automaticamente, all'intervallo dei tasti del campione e all'intervallo delle velocity da occupare. Per i file WAV e AIFF, queste informazioni sono salvate nell'intestazione del file. Di default, non sono disponibili attributi dei campioni in un file audio.

NOTA

A seconda del campionatore e del protocollo utilizzato per la comunicazione, gli attributi dei campioni potrebbero non essere supportati.

Modifica degli attributi dei campioni

PROCEDIMENTO

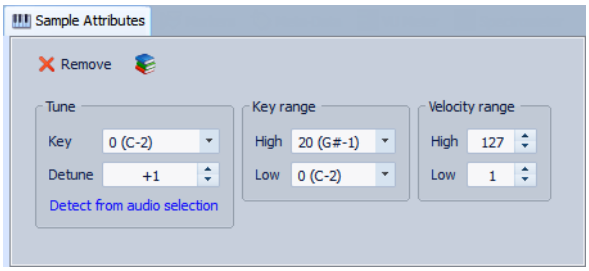
1. Nell'area di lavoro File Audio, aprire la finestra **Attributi dei campioni**.
2. Nella finestra **Attributi dei campioni**, selezionare **Crea**.
3. Opzionale: se si desidera rilevare automaticamente l'altezza di una selezione audio, selezionare un intervallo audio, quindi fare clic su **Rileva dalla selezione audio**.
4. Specificare gli attributi del campione.
5. Salvare il file audio per memorizzare le impostazioni degli attributi campione nel file audio.

   Gli attributi del campione vengono salvati soltanto in file WAV e AIFF.

Finestra Attributi dei campioni

In questa finestra è possibile creare gli attributi per un campione audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Area lavoro > Finestre degli strumenti specifici > Attributi dei campioni**.



Crea/Rimuovi

Consente di creare/rimuovere attributi del campione per il file audio attivo.

Altezza - Nota

Consente di specificare quale tasto riproduce il suono alla sua altezza di base.

Altezza - Disaccordatura

Consente di specificare se il campione deve essere riprodotto a un'altezza leggermente diversa. L'intervallo è +/-50% di un semitono, che si traduce in un quarto di tono in ciascuna direzione.

Rileva dalla selezione audio

Consente di rilevare l'altezza di una selezione audio. Assicurarsi che l'intervallo selezionato contenga un'altezza definita chiaramente.

Intervallo dei tasti - Alto/basso

Consente di specificare l'intervallo dei tasti da associare al campione se il campione è parte di una mappa tasti multipla.

Intervallo delle velocity - Alto/basso

Consente di specificare l'intervallo della velocity da associare al campione se il campione è parte di una mappa tasti multipla con campioni con velocity variabili.

Importazione di tracce CD audio

È possibile leggere tracce audio da normali CD e salvarle come copia digitale in qualsiasi formato audio sull'hard disk.

Benché WaveLab Elements supporti un ampio numero di unità CD, è necessario prestare attenzione ad alcune restrizioni:

- Sono presenti numerosi protocolli per il recupero dell'audio da un'unità CD-ROM/CD-R. WaveLab Elements supporta il maggior numero di questi metodi, ma non garantisce il funzionamento con qualsiasi unità particolare. Si applica a CD-Text e ISRC.
- Osservare e rispettare qualsiasi avviso di copyright sui CD da cui si stanno importando tracce.

Durante l'importazione di tracce, vengono denominate "Traccia XX" di default, dove XX è un numero che inizia da 01. Lo schema di numerazione può essere modificato.

NOTA

L'importazione di tracce CD audio è tecnicamente più complicata della lettura di file da un CD-ROM o hard disk, in quanto può essere difficoltoso rilevare i settori audio. Alcuni CD che non si conformano totalmente agli standard CD possono causare problemi, in particolare quando protetti da copia.

Finestra di dialogo Importa CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile importare uno o più tracce da un CD audio.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **File > Importa > CD Audio**.

Menu

Funzioni - Informazioni sul CD

Consente di visualizzare la lunghezza del CD e il codice UPC/EAN, se disponibile.

Funzioni - Estrai codici ISRC

Consente di leggere i codici ISRC e di visualizzarli nell'elenco tracce. A seconda dell'unità CD, l'operazione può richiedere del tempo.

Funzioni - Esamina CD-Text

Consente di aprire la finestra di dialogo **CD-Text** in cui è possibile visualizzare il CD-Text. Non tutte le unità CD supportano CD-Text.

Funzioni - Estrai CD-Text

Consente di estrarre il CD-Text e di visualizzare un riepilogo nell'elenco tracce.

Rinomina tracce - Nome

Consente di rinominare le tracce in base allo schema di rinomina selezionato.

Rinomina tracce - Cerca nomi delle tracce su internet (FreeDb)

Consente di cercare i nomi delle tracce in un database Internet. Se viene individuato l'album, l'elenco delle tracce del CD viene aggiornato.

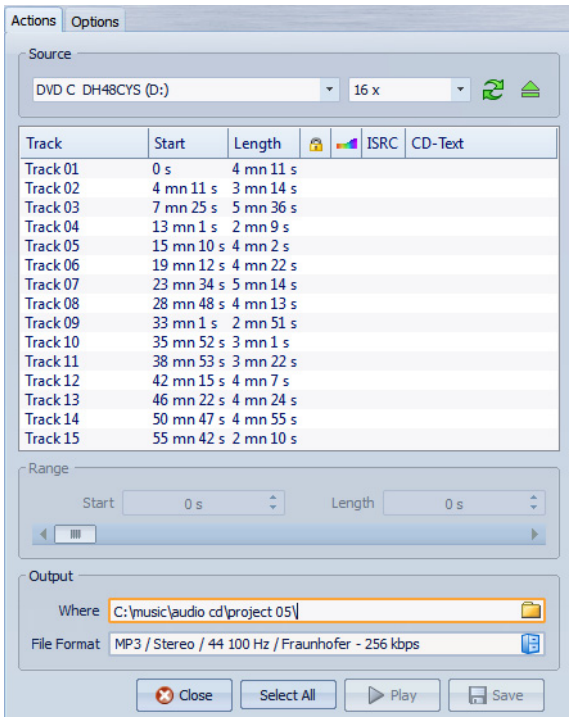
Converti - Converti in montaggio audio (tutte)

Consente di estrarre tutte le tracce CD e di utilizzarle per creare un montaggio audio.

Converti - Converti in montaggio audio (tracce selezionate)

Consente di estrarre le tracce CD audio selezionate e di utilizzarle per creare un montaggio audio.

Linguetta Azioni


Actions
Options
Source
DVD C DH48CYS (D:)
16 x
Track
Start
Length
ISRC
CD-Text
Track 01 0 s 4 mn 11 s
Track 02 4 mn 11 s 3 mn 14 s
Track 03 7 mn 25 s 5 mn 36 s
Track 04 13 mn 1 s 2 mn 9 s
Track 05 15 mn 10 s 4 mn 2 s
Track 06 19 mn 12 s 4 mn 22 s
Track 07 23 mn 34 s 5 mn 14 s
Track 08 28 mn 48 s 4 mn 13 s
Track 09 33 mn 1 s 2 mn 51 s
Track 10 35 mn 52 s 3 mn 1 s
Track 11 38 mn 53 s 3 mn 22 s
Track 12 42 mn 15 s 4 mn 7 s
Track 13 46 mn 22 s 4 mn 24 s
Track 14 50 mn 47 s 4 mn 55 s
Track 15 55 mn 42 s 2 mn 10 s
Range
Start
0 s
Length
0 s
Output
Where
C:\music\audio cd\project 05\
File Format
MP3 / Stereo / 44 100 Hz / Fraunhofer - 256 kbps
Close
Select All
Play
Save

Sorgente

Selezionare l'unità CD da cui importare le tracce CD audio.

Velocità

È qui possibile selezionare la velocità di scrittura. La velocità maggiore varia in base alle funzionalità del dispositivo di scrittura e al supporto presente nel dispositivo.

Aggiorna

Se si inserisce un CD durante la visualizzazione della finestra di dialogo **Importa CD audio**, è necessario fare clic su questo pulsante per mostrare i contenuti di tale CD nell'elenco.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto dell'unità selezionata.

Elenco tracce

Consente di visualizzare le tracce sul CD.

Intervallo - Inizio/Lunghezza

Utilizzare i campi Inizio e Lunghezza della sezione Intervallo per definire un punto di inizio e la lunghezza nel caso si desideri importare solo una sezione di una traccia.

Uscita - Dove

Definire qui una posizione di uscita.

Uscita - Formato file

Definire qui un formato file di uscita.

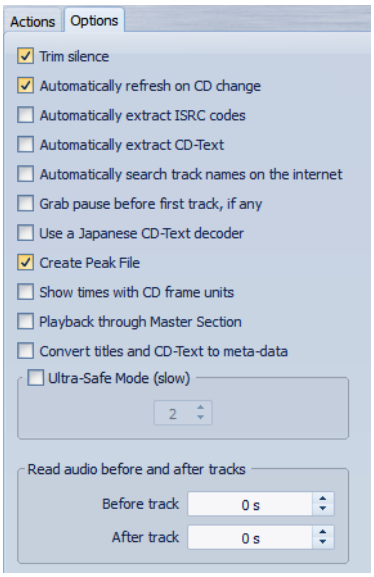
Seleziona tutto

Consente di selezionare tutte le tracce CD nell'elenco tracce.

Riproduci

Consente di riprodurre la traccia CD selezionata.

Linguetta Opzioni



Taglia silenzio

Se questa opzione è attivata, viene eliminato il silenzio tra le tracce importate. Viene eliminato solo il silenzio digitale, ovvero i campioni con un livello zero.

Aggiornamento automatico al cambio del CD

Se questa opzione è attivata, WaveLab Elements verifica la presenza di un nuovo CD nell'unità varie volte al secondo. Se viene trovato un nuovo CD, viene aggiornato l'elenco delle tracce.

Estrai automaticamente i codici ISRC

Se questa opzione è attivata, vengono automaticamente estratti i codici ISRC quando viene inserito un CD.

Estrai automaticamente CD-Text

Se questa opzione è attivata, viene automaticamente estratto CD-Text quando viene inserito un CD.

Ricerca automatica dei nomi delle tracce su internet

Se questa opzione è attivata, vengono automaticamente cercati i nomi delle tracce su Internet quando viene inserito un CD.

Trascinare la pausa prima della prima traccia, se presente

Se questa opzione è attivata, quando una sezione audio si trova prima della prima traccia, essa verrà estratta insieme a questa prima traccia. Ciò corrisponde solitamente a una traccia bonus nascosta.

Usa un decoder CD-Text Giapponese

Se questa opzione è attivata, il CD-Text verrà interpretato come Giapponese (alla successiva estrazione).

Crea file di picco

Se questa opzione è attivata, verrà creato un file di picco insieme ai file renderizzati.

Mostra tempo con le unità di frame del CD

Se questa opzione è attivata, viene visualizzato il tempo nelle unità di frame del CD. Sono disponibili 75 frame del CD per secondo.

Riproduzione attraverso la Sezione Master

Se questa opzione è attivata, il segnale della traccia audio passa attraverso la Sezione Master durante la riproduzione.

Converti i titoli e il CD-Text in meta-dati

Se questa opzione è attivata quando si importano tracce in un formato audio che supporta i meta-dati (ad esempio, MP3 e WMA), i titoli delle tracce e il CD-Text sono aggiunti automaticamente all'intestazione del file.

Usa modalità Ultra-sicura (lenta)

Se questa opzione è attivata, ciascuna traccia CD viene letta più volte fino a quando viene trovato lo stesso identico risultato (sono utilizzate le somme di controllo). Specificare il numero di volte in cui una traccia deve essere letta con lo stesso risultato prima di essere salvata sul disco.

Lettura dell'audio prima e dopo le tracce

È possibile accertarsi che intere tracce vengano importate in maniera corretta, definendo le parti di audio che dovranno essere lette prima e dopo una traccia CD.

Importazione di tracce CD audio

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Nella sezione **Sorgente**, selezionare l'unità da cui si desidera eseguire la lettura, insieme alla relativa velocità.
4. Opzionale: rinominare i file e regolare lo schema di numerazione.

   Le tracce devono avere nomi univoci se si desidera importarle tutte.
5. Opzionale: nella linguetta **Opzioni**, nella sezione **Lettura dell'audio prima e dopo le tracce**, definire la quantità di audio da leggere prima e dopo una traccia CD.
6. Nell'elenco delle tracce, selezionare le tracce che si desidera importare.
7. Opzionale: se è stato selezionato solo un file, nella sezione **Intervallo** è possibile definire valori di **Inizio** e **Lunghezza** per importare solo una parte della traccia.
8. Nella sezione **Uscita** fare clic sull'icona della cartella e selezionare una posizione di uscita.

   È inoltre possibile trascinare una o più tracce CD in una traccia montaggio audio.
9. Nella sezione **Uscita** fare clic sul campo del formato file e selezionare un formato file per i file audio importati.
10. Fare clic su **Salva**.

RISULTATO

Le tracce vengono recuperate.

Ricerca dei nomi delle tracce su Internet

È possibile cercare informazioni sui CD mediante il database FreeDb delle informazioni CD.

PREREQUISITI

È necessario essere connessi a Internet per utilizzare la funzione FreeDb.

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Selezionare **Rinomina tracce > Cerca nomi delle tracce su internet (FreeDb)** o fare clic sull'icona corrispondente.

Informazioni sulla modalità ultra-sicura

A volte, una piccola porzione di una traccia CD non viene recuperata correttamente. Questa eventualità varia a seconda della qualità dell'unità CD e può produrre fastidiosi click e pop. Per risolvere il problema, è possibile attivare la **modalità ultra-sicura** nelle opzioni della finestra di dialogo **Importa CD Audio**.

Quando questa opzione è attivata, è possibile specificare il numero di volte in cui una traccia CD viene letta con lo stesso risultato prima di essere salvata sul disco.

Conversione di tracce CD audio in un montaggio audio

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel supporto CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa > CD Audio**.
3. Opzionale: nella linguetta **Opzioni**, selezionare quali informazioni si desidera estrarre dal CD audio durante la conversione.
4. Decidere se convertire solo le tracce selezionate o tutte le tracce.
   - Per convertire solo le tracce selezionate, selezionare **Converti > Converti in montaggio audio (tracce selezionate).**
   - Per convertire tutte le tracce, selezionare **Converti > Converti in montaggio audio (tutte).**

RISULTATO

Una volta terminata la conversione, i file importati vengono aperti nell'area di lavoro Montaggio Audio.

Podcast

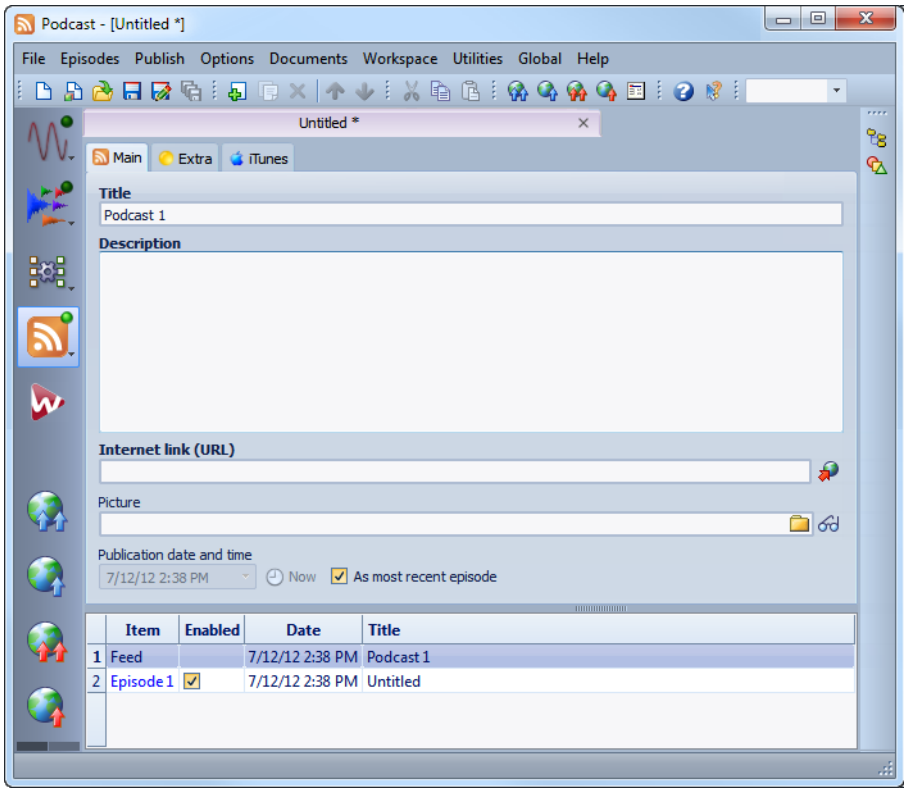
Il podcasting è un metodo di distribuzione dei file multimediali su Internet, ad esempio per la riproduzione su dispositivi mobili e personal computer.

Un Podcast può essere scaricato automaticamente tramite un software in grado di leggere dei feed RSS. RSS (Really Simple Syndication) è uno standard per la la distribuzione di notizie e altre informazioni tramite Internet. Un feed di notizie RSS invia brevi messaggi su un determinato argomento da un sito Web specifico. Per leggere i messaggi, l'utente deve utilizzare un programma in grado di monitorare feed multipli e scaricare i nuovi messaggi su base regolare. Questo può essere un lettore speciale di feed su un browser Internet, ad esempio.

Un Podcast è un feed RSS che include un contenuto di dati come file audio o video. Ad esempio la visualizzazione di quali nuovi episodi vengono rilasciati regolarmente. I formati di file .mp4a, .mp3 e .ogg sono i più comuni per i podcast.

Area di lavoro Podcast

L'area di lavoro Podcast è suddivisa in due pannelli. Il pannello superiore consente di visualizzare le informazioni per il feed o per un episodio, a seconda dell'elemento selezionato nell'elenco seguente. Qui è possibile aggiungere file, collegamenti Internet o informazioni di testo al feed del Podcast e ai relativi episodi. Il pannello inferiore consente di visualizzare un elenco degli elementi di base del feed e di tutti gli episodi inclusi nel Podcast.



Menu Episodi

Nel menu **Episodi**, è possibile creare, eliminare e spostare singoli episodi di Podcast.

Nuovo

Consente di aggiungere un nuovo episodio senza titolo e senza alcuna informazione presente.

Duplica selezionato

Consente di aggiungere un nuovo episodio copiando tutte le informazioni dall'episodio esistente a quello nuovo.

Elimina selezionato

Consente di eliminare l'episodio selezionato. In alternativa, è possibile escludere un Episodio dal Podcast disattivando la casella **Abilitato**.

Taglia/Copia/Incolla

Consente di tagliare, copiare e incollare l'episodio selezionato.

Sposta verso l'alto/Sposta verso il basso

Consente di spostare l'episodio selezionato di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'elenco degli elementi In alternativa, utilizzare la funzione di trascinamento e rilascio.

Menu Pubblica

Nel menu **Pubblica** è possibile definire la posizione in cui il Podcast sarà caricato tramite FTP.

Aggiorna tutti gli elementi sull'FTP

Consente di caricare/aggiornare il file del Podcast XML sul server FTP. Consente inoltre di caricare tutti i file multimediali dell'elemento, ma solo se non sono ancora disponibili sul server FTP. Questa è la funzione più utilizzata per caricare e aggiornare il Podcast.

Aggiorna tutti gli elementi selezionati sull'FTP

Consente di caricare/aggiornare il file del Podcast XML sul server FTP. Consente inoltre di caricare il file multimediale dell'elemento selezionato, ma solo se non è ancora disponibile sul server FTP.

Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP

È una funzione analoga alla precedente, ma carica/sostituisce sempre tutti i file multimediali appartenenti all'elemento. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

Carica/Sostituisci gli elementi selezionati sull'FTP

È una funzione analoga alla precedente, ma carica/sostituisce sempre il file multimediale dell'elemento selezionato nell'elenco. Si rivela utile se, ad esempio, i dati audio sono stati modificati.

Visualizza il Podcast pubblicato

Consente di aprire il Podcast (tramite l'URL specificato nelle impostazioni del sito FTP) utilizzando il browser di default.

Visualizza il codice XML sorgente

Consente di aprire un editor XML per visualizzare il codice sorgente del Podcast.

Sito FTP

Consente di modificare le impostazioni FTP relative al Podcast.

Menu Opzioni

Nel menu **Opzioni** è possibile impostare alcune opzioni aggiuntive valide per tutte le finestre del Podcast.

Opzioni

Consente di modificare il ridimensionamento automatico delle immagini, di impostare un fuso orario sulla base del Greenwich Mean Time e di specificare il percorso dell'editor HTML.

Cartelle

Consente di modificare le cartelle di default in cui aprire e salvare i file.

Linguetta Principale

Nella linguetta **Principale**, è possibile assegnare dei parametri al proprio Podcast. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi. Le etichette di campo in grassetto contrassegnano i campi obbligatori.

Titolo

Consente di impostare il titolo del feed, ad esempio l'argomento del proprio podcast.

Descrizione

Offre uno spazio in cui inserire un'ulteriore descrizione del contenuto del feed.

Link internet (URL)

Il collegamento principale del feed visualizzato dall'utente. Utilizzare tale collegamento per indirizzare gli utenti verso un determinato sito Web correlato al feed. Facendo clic sull'icona del mondo, si apre l'URL specificato nel browser Internet di default.

Immagine (disponibile solo per feed)

In base agli standard RSS, questa immagine non deve essere più grande di 144 x 400 pixel, in modo che possa essere automaticamente ridimensionata. Facendo clic sull'icona degli occhiali da sole, l'immagine specificata si apre nel proprio visualizzatore di immagini di default del sistema.

Data e ora di pubblicazione

Consente di impostare la data e l'ora di pubblicazione del feed o dell'episodio. Facendo clic sul pulsante **Adesso**, vengono assegnate data e ora correnti del proprio sistema.

Come l'episodio più recente (disponibile solo per i feed)

Se l'opzione **Come l'episodio più recente** è attiva, la data e l'ora dell'episodio più recente vengono assegnate automaticamente.

Importa file HTML (disponibile solo per gli episodi)

Consente di ricercare un documento HTML sostitutivo della descrizione.

File Audio (disponibile solo per gli episodi)

Consente di impostare il percorso del file audio che si desidera aggiungere all'episodio. Il file audio può essere di qualsiasi formato supportato dal lettore multimediale del browser. Un file .mp3 garantisce la massima compatibilità. Fare clic sull'icona per elencare i file audio già aperti in WaveLab Elements. Selezionarne uno per l'episodio.

In alternativa, è possibile trascinare l'icona di elenco di un file audio nel pannello dei file audio. Fare clic sull'icona di riproduzione per aprire il file specificato nel lettore o nel visualizzatore multimediale di default del proprio sistema per riprodurre un'anteprima o a scopo di verifica.

Linguetta Extra

Nella linguetta **Extra** è possibile assegnare dei parametri al proprio Podcast. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Quando è selezionato un feed, sono disponibili i seguenti parametri:

- Webmaster (indirizzo e-mail)
- Editor (indirizzo e-mail)
- Copyright
- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Linguaggio
- Frequenza di aggiornamento
- Salta ore (da 0 a 23, separare ciascuna ora con una virgola)
- Tempo di vita (numero di minuti)

Quando è selezionato un episodio, sono disponibili i seguenti parametri:

- Autore (indirizzo e-mail)
- Commenti (URL)

- Categoria
- Dominio relativo (URL)
- Titolo
- Dominio originale (URL)

Linguetta iTunes

Nella linguetta **iTunes** è possibile attivare l'estensione iTunes, che consente di specificare informazioni aggiuntive sul feed e sull'episodio. A seconda che sia selezionato un feed o un episodio, i parametri disponibili sono diversi.

Quando è selezionato un feed, sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Categorie
- Parole chiave (separarle con una virgola)
- Autore
- Nome del proprietario
- Immagine
- Nuovo URL del feed
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Quando è selezionato un episodio, sono disponibili i seguenti parametri:

- Sottotitolo
- Indice
- Parole chiave (separarle con una virgola)
- Autore
- Durata
- Nascondi in iTunes
- Contenuti espliciti

Opzioni Podcast globali

È possibile impostare alcune opzioni aggiuntive valide per tutte le finestre del Podcast.

Nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Opzioni**.

Ridimensionamento immagini automatico (non per iTunes)

Definisce cosa fare se le immagini specificate superano la dimensione massima consentita dallo standard RSS. Se le immagini necessitano di ridimensionamento, le immagini originali sull'hard disk non verranno modificate.

Compensazione oraria con GMT (Greenwich Mean Time)

Le date e gli orari visualizzati sono locali. Se il proprio sistema è stato configurato correttamente, WaveLab Elements modificherà automaticamente la compensazione del tempo in relazione a GMT. Tuttavia, se si desidera che l'ora e la data siano relativi a una zona oraria differente, è possibile regolare il relativo valore con questa opzione.

Editor HTML

Consente di impostare il percorso per l'editor HTML esterno che viene lanciato quando si fa clic sul pulsante penna nella sezione **Importa file HTML**.

Creazione di un Podcast

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo feed o episodio di un Podcast.

- Per creare un nuovo podcast, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **File > Nuovo**.
- Per creare un nuovo podcast dal file audio selezionato, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Esporta > Crea un Podcast a partire da un file attivo**.
- Per aggiungere un file audio a un podcast esistente, nell'area di lavoro File Audio, selezionare **File > Speciale > Aggiungi al Podcast**.
- Per aggiungere un nuovo episodio senza titolo a un podcast, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Episodi > Nuovo**.

- Per duplicare un episodio, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Episodi > Duplica**. Questo aggiunge un nuovo episodio e copia tutte le informazioni dall'episodio esistente su quello nuovo.

Configurazione di un FTP per la pubblicazione di un podcast

Per poter caricare un Podcast sul proprio server FTP, è necessario inserire prima i dettagli del server FTP.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Sito FTP**.
2. Inserire i seguenti dettagli:
   - I dettagli di accesso per il server FTP.
   - Il percorso relativo e il nome del file del Podcast (estensione .xlm).
   - L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso per il feed.
3. Fare clic su **OK**.

Pubblicazione di un Podcast

È possibile aggiornare un Podcast da WaveLab Elements direttamente sul proprio server FTP.

PREREQUISITI

Definire le impostazioni FTP all'interno di WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

1. Nell'area di lavoro Podcast, selezionare il menu **Pubblica** e scegliere una delle seguenti opzioni:
   - Aggiorna tutti gli elementi sull'FTP
   - Aggiorna tutti gli elementi selezionati sull'FTP
   - Carica/Sostituisci tutti gli elementi sull'FTP
   - Carica/Sostituisci gli elementi selezionati sull'FTP
2. Verificare se le impostazioni FTP sono corrette e fare clic su **OK**.

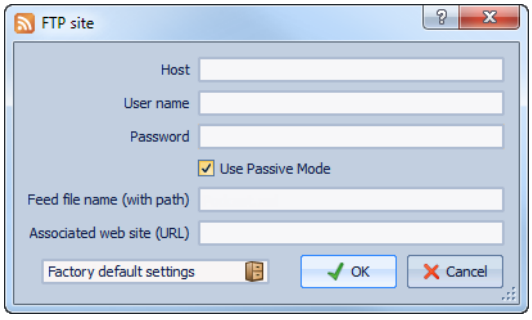
RISULTATO

Il Podcast viene caricato sul proprio sito FTP.

Finestra di dialogo Sito FTP

Nella finestra di dialogo del sito FTP, è possibile gestire tutte le informazioni necessarie per il processo di caricamento del Podcast.

Nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Sito FTP**.



Host

Il nome dell'host o l'indirizzo IP del server FTP.

Nome utente

Il nome di accesso per il proprio server FTP.

Password

La password di accesso.

Usa la modalità passiva

Lasciare questa opzione attivata e modificarla solamente se si dovessero riscontrare dei problemi con la connessione FTP.

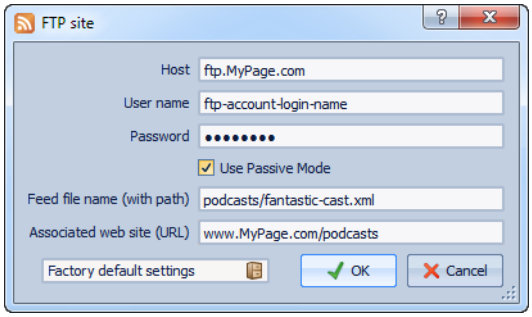
Nome del file di Feed (con percorso)

Il nome del file del Podcast visualizzato sul proprio server FTP (estensione .xml), incluso il relativo percorso. Il nome del file e il percorso sono parte dell'indirizzo Internet pubblico finale del Podcast, perciò si consiglia di evitare nomi lunghi.

Sito web associato (URL)

L'indirizzo del proprio sito Web, incluso il percorso del feed.

Finestra di dialogo Sito FTP di esempio



- L'indirizzo dell'host FTP è "ftp.MyPage.com", l'indirizzo del sito Web pubblico è "www.MyPage.com".
- L'impostazione del nome del file del feed è "podcasts/fantastic-cast.xml", l'impostazione del sito Web associato è "www.MyPage.com/podcasts".
- I file multimediali del Podcast saranno caricati sul server FTP all'indirizzo "ftp.MyPage.com/podcasts".
- Il file del Podcast stesso e l'indirizzo Internet da distribuire saranno reperibili all'indirizzo "www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml".

Ciascun Podcast salva le informazioni complete relative al proprio sito FTP. È anche possibile salvare e richiamare dei preset di siti FTP utilizzando le funzioni **Preset** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

Verifica del Podcast

Dopo aver creato e pubblicato un Podcast, è possibile verificare se l'upload è stato eseguito correttamente.

- Per visualizzare i contenuti del file XML del feed nel proprio editor XML di default, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Visualizza il codice XML sorgente**.
- Per aprire il proprio browser Internet di default e ricevere il Podcast appena pubblicato da Internet, nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Pubblica > Visualizza il Podcast pubblicato**.

Personalizzazione

La personalizzazione consente di configurare le impostazioni in modo da gestire il comportamento e l'aspetto del programma.

Personalizzazione della finestra wave e della finestra di montaggio

È possibile applicare uno stile personale alla finestra wave/di montaggio, regolando i colori di forme d'onda, sfondo, linee del cursore, ecc., nonché modificando l'aspetto del righello e altri dettagli della finestra. In questo modo è possibile gestire al meglio il file audio o il montaggio audio.

La personalizzazione può essere eseguita nei seguenti modi:

- Modificando lo stile di default.
- Assegnando diversi stili, in base a condizioni specifiche. Ad esempio, un certo tipo di file o un certo nome di file.

Sono disponibili colori di default, ma è anche possibile definire colori personalizzati. È possibile copiare e incollare colori per trasferirli a varie parti della finestra wave/di montaggio.

Assegnazione di colori personalizzati alla finestra wave o di montaggio

PROCEDIMENTO

1. A seconda se si desideri personalizzare i colori della finestra wave o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
   - Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.
   - Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.

2. Selezionare la parte dall'elenco **Parti**.
3. Specificare un colore mediante il selettore di colore o i campi RGB.
4. Fare clic su **OK**.

Assegnazione di colori personalizzati in base alle condizioni

È possibile che diversi schemi di colore vengano applicati a diverse clip, in base ai relativi nomi o proprietà dei relativi file audio.

IMPORTANTE

Se si ridefiniscono i colori, prestare attenzione a non scegliere colori che potrebbero provocare la sparizione di alcuni elementi. Ad esempio: linee di marker nere su uno sfondo nero.

PROCEDIMENTO

1. A seconda se si desideri personalizzare i colori della finestra wave o della finestra di montaggio, eseguire una delle seguenti azioni:
   - Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.
   - Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.
2. A seconda dell'area di lavoro aperta, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella finestra di dialogo **Preferenze di modifica dei file audio**, nella linguetta **Stile**, selezionare una delle opzioni **Conditional** dal menu nella parte superiore della finestra di dialogo.
   - Nella finestra di dialogo **Colori dei montaggi audio**, nell'elenco **Parti**, selezionare una delle voci **Personalizzate**.
3. Specificare un colore mediante il selettore di colore o i campi RGB.
4. Nella sezione **Questo stile viene usato se si applicano queste condizioni** specificare le condizioni.
5. Fare clic su **OK**.

Copia delle impostazioni dei colori

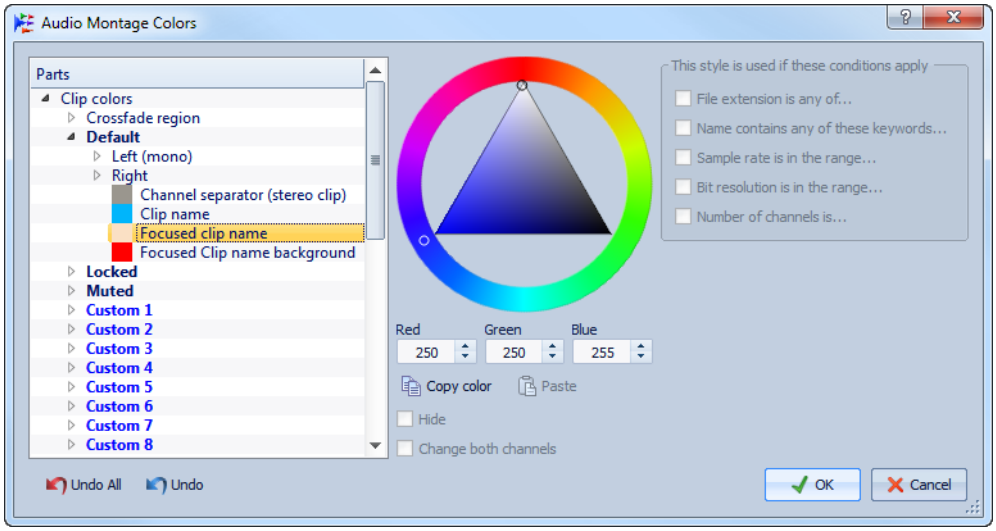
È possibile copiare le impostazioni del colore di una parte o di tutte le parti di uno schema di colori personalizzato.

- Per copiare un'impostazione del colore, scegliere la parte da cui si desidera copiare il colore e selezionare **Copia colore**. Quindi, scegliere la parte in cui copiare il colore e selezionare **Incolla**.
- Per copiare tutte le impostazioni di colore personalizzate, trascinare il nome di un'impostazione di colore personalizzata in un altro nome di colore personalizzato e fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo dei colori del montaggio audio

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i colori personalizzati di clip e parti di una clip nella finestra di montaggio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.



Elenco delle parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

Annulla tutto

Consente di annullare tutte le modifiche eseguite sin dal momento dell'apertura della finestra di dialogo.

Annulla

Consente di annullare l'ultima modifica.

Nascondi

Consente di selezionare la parte selezionata.

Modifica entrambi i canali

Consente di configurare impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro delle clip stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di una clip si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

Selettore del colore

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

Rosso/Verde/Blu

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

Copia colore

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

Incolla

Consente di incollare il colore dagli appunti.

Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni

Consente di definire le condizioni per le quali viene applicato un determinato stile di colori.

L'estensione del file è una tra le seguenti

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere ";".

Il nome contiene una delle seguenti parole chiave

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip con determinate parole chiave nel nome. Separare le parole chiave con un carattere ";".

La frequenza di campionamento è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con una frequenza di campionamento racchiusa all'interno della frequenza specificata.

La risoluzione in bit è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip che fanno riferimento a un file con una risoluzione in bit racchiusa all'interno della frequenza specificata.

Il numero di canali è pari a

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato alle clip con il numero di canali specificato.

Elementi del colore nell'area di lavoro Montaggio Audio

È possibile assegnare colori personalizzati ai vari elementi dell'area di lavoro Montaggio Audio.

Nell'area di lavoro Montaggio Audio, selezionare **Opzioni > Colori**.

Colori delle clip

Sono disponibili i seguenti tipi di clip:

Regione della dissolvenza incrociata

Consente di impostare il colore dello sfondo per le sezioni delle clip sovrapposte.

Default

I colori di default, utilizzati per le clip per le quali non è stato selezionato alcun colore specifico.

Bloccata

I colori utilizzati per tutte le clip bloccate.

In mute

I colori utilizzati per tutte le clip in mute.

Personalizzate

Queste opzioni corrispondono agli elementi nei sotto-menu colori. È possibile rinominarle e configurare anche le condizioni in base alle quali applicarle.

Sono disponibili i seguenti elementi del colore:

Sfondo alto/basso

I colori dello sfondo della clip. Gli sfondi di visualizzazione risultanti sono dissolvenze sfumate dai colori in alto a quelli in basso.

Forma d'onda (normale, selezionata)

Il colore della forma d'onda per le clip selezionate e non selezionate.

Contorno della forma d'onda (normale, selezionato)

Il colore del contorno della forma d'onda per le clip selezionate e non selezionate.

Bordo

Il bordo sinistro e destro della clip.

Bordo (selezionato)

Il bordo sinistro e destro se la clip è selezionata.

Asse (livello zero)

Il colore della linea punteggiata orizzontale al centro di una clip, che indica il livello zero.

Asse (metà livello)

Il colore delle linee punteggiate orizzontali a metà dal centro di una clip, che indica metà livello.

Separatore di canale (clip stereo)

La linea che divide i due lati in una clip stereo.

Nome clip

L'etichetta con il nome della clip.

Nome della clip focalizzata

L'etichetta con il nome della clip focalizzata.

Sfondo del nome della clip focalizzata

Lo sfondo dell'etichetta con il nome della clip focalizzata.

Varie

Sfondo alto/basso

I colori dello sfondo della vista della traccia per un'area senza una clip.

Sfondo (porzione selezionata) alto/basso

I colori dello sfondo nelle porzioni selezionate.

Cursore (modifica)/Cursore (modifica, no focus)/Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore corrispondente.

Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker nel montaggio audio.

Linea del cue point

Il colore delle linee di cue point punteggiate verticali e delle linee di cue point di fine.

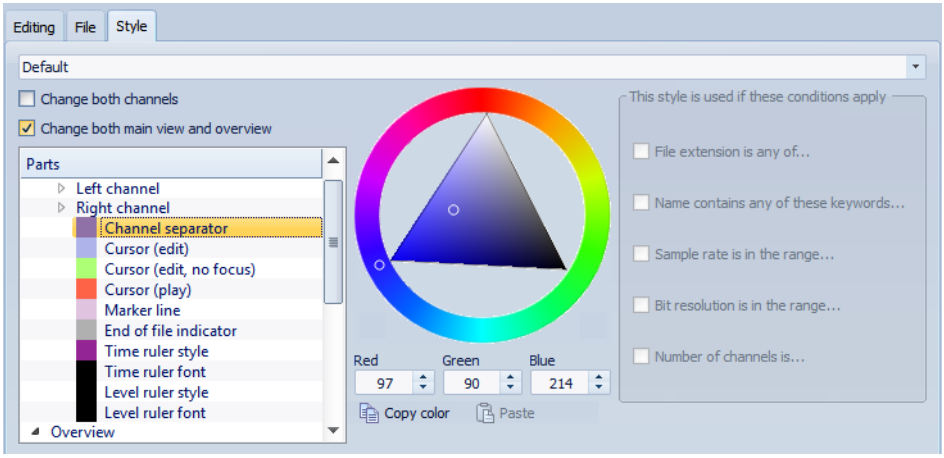
Linea della griglia temporale

Il colore della griglia temporale se attivato nel menu del righello del tempo.

Finestra di dialogo dei colori dei file audio

In questa linguetta nella finestra di dialogo **Preferenze di modifica dei file audio**, è possibile specificare colori personalizzati in parti della finestra wave.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.



Elenco degli stili

In questo elenco è possibile selezionare gli stili condizionali e di default.

Elenco delle parti

Vengono mostrate le parti a cui è possibile applicare un colore. Fare clic su una parte per modificarne la colorazione.

Nascondi (solo per parti determinate)

Consente di selezionare la parte selezionata.

Linea punteggiata (solo per parti determinate)

Consente di modificare la linea in una linea punteggiata.

Trasparenza (solo per parti determinate)

Consente di modificare il grado di trasparenza dell'elemento selezionato.

Dimensioni dell'elemento (solo per parti determinate)

Consente di modificare le dimensioni dell'elemento selezionato.

Modifica entrambi i canali

Consente di configurare impostazioni di colore separate per il lato destro e sinistro del file stereo. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per il lato sinistro di un file si rispecchiano automaticamente sul lato destro e viceversa.

Modifica la vista principale e la vista d'insieme

Consente di configurare impostazioni di colore separate per la vista principale e quella d'insieme. Se questa opzione è attivata, le impostazioni per la vista principale si rispecchiano automaticamente sulla vista d'insieme e viceversa.

Selettore del colore

Consente di selezionare il colore per la parte selezionata. Fare clic nel cerchio esterno per selezionare la tinta. Fare clic nel triangolo per regolare la saturazione e la luminosità.

Rosso/Verde/Blu

Consente di specificare i componenti rosso, verde e blu dello spettro di colori RGB.

Copia colore

Consente di copiare il colore corrente negli appunti.

Incolla

Consente di incollare il colore dagli appunti.

Questo stile viene usato se si applicano le seguenti condizioni

Consente di definire le condizioni per le quali viene applicato un determinato stile di colori.

L'estensione del file è una tra le seguenti

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con l'estensione specificata. Separare le estensioni con un carattere ";".

Il nome contiene una delle seguenti parole chiave

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con determinate parole chiave nel nome. Separare le parole chiave con un carattere ";".

La frequenza di campionamento è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con una frequenza di campionamento racchiusa all'interno della frequenza specificata.

La risoluzione in bit è compresa tra

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con una risoluzione in bit racchiusa all'interno della frequenza specificata.

Il numero di canali è pari a

Se questa opzione è attivata, lo stile viene applicato ai file con il numero di canali specificato.

Elementi del colore nell'area di lavoro File Audio

È possibile assegnare colori personalizzati ai vari elementi dell'area di lavoro File Audio. A seconda dell'elemento selezionato, è possibile configurare impostazioni aggiuntive per trasparenza, aspetto o se è necessario punteggiare una linea, ad esempio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio** e selezionare la linguetta **Stile**.

Canale sinistro/destro

Forma d'onda

Il colore della forma d'onda.

Forma d'onda (selezionata)

Il colore della forma d'onda della parte selezionata della forma d'onda.

Contorno della forma d'onda

Il colore del contorno della forma d'onda.

Contorno della forma d'onda (selezionato)

Il colore del contorno della parte selezionata della forma d'onda.

Sfondo alto

Il colore dello sfondo alto.

Sfondo alto (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo alto.

Sfondo basso

Il colore dello sfondo basso.

Sfondo basso (selezionato)

Il colore della parte selezionata dello sfondo basso.

Asse principale della forma d'onda

Il colore dell'asse principale della forma d'onda e del relativo stile.

Asse 50% della forma d'onda

Il colore dell'asse 50% della forma d'onda e del relativo stile.

Elementi della forma d'onda

Separatore di canale

Il colore della linea separatore di canale.

Cursore (modifica)

Il colore del cursore di modifica, la relativa ampiezza e trasparenza.

Cursore (modifica, no focus)

Il colore del cursore di modifica per un file che non presenta il focus.

Cursore (riproduzione)

Il colore del cursore durante la riproduzione.

Linea dei marker

Il colore delle linee dei marker e una trasparenza opzionale.

Indicatore di fine file

Il colore dell'indicatore di fine file.

Stile del righello dei tempi

Il colore del righello dei tempi e il relativo stile.

Font del righello dei tempi

Il colore del font nel righello dei tempi e la dimensione del font.

Stile del righello del livello

Il colore del righello del livello, il relativo stile e trasparenza.

Font del righello del livello

Il colore del font nel righello del livello e la dimensione del font.

Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie

In WaveLab Elements è possibile controllare molte funzioni tramite le scorciatoie per velocizzare il flusso di lavoro. È possibile modificare le scorciatoie esistenti e crearne di nuove.

Molte scorciatoie sono limitate a uno specifico contesto, così da poter riutilizzare la stessa combinazione di scorciatoie in diverse aree di lavoro. L'unica eccezione è rappresentata dalla Sezione Master, in cui tutte le scorciatoie sono valide per l'intera applicazione. Le scorciatoie che non possono essere modificate sono evidenziate in grigio. Le scorciatoie create dall'utente sono visualizzate in blu nell'editor.

È possibile creare una nuova scorciatoia specificando una sequenza di tasti composta da uno fino a tre tasti da premere in un determinato ordine per eseguire l'operazione.

Scorciatoie di modifica

È possibile visualizzare l'elenco di tutte le scorciatoie nella finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, quindi modificare e assegnare le scorciatoie nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.

NOTA

La finestra di dialogo **Personalizza i comandi** fornisce un set di comandi diverso per ciascun menu o finestra di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, in cui è possibile modificare le scorciatoie, fare doppio-clic sul testo della scorciatoia o sul relativo simbolo, oppure selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.
- È possibile definire una scorciatoia da tastiera per comando. Ogni scorciatoia può essere composta da una sequenza di massimo quattro pressioni di tasti.
- Per riportare alcuni o tutti i tipi di scorciatoie alle impostazioni di fabbrica, utilizzare il pulsante **Reinizializza**.

Definizione delle sequenze di tasti

È possibile definire le sequenze di tasti per una tastiera.

PREREQUISITI

Su Mac, i comandi per i menu principali devono essere a un solo tasto.

Quando si utilizzano più comandi di pressione di tasto, assicurarsi che i comandi da tastiera non interferiscano gli uni con gli altri. Ad esempio, quando si ha una scorciatoia [Shift]+L, M e se ne definisce un'altra come [Shift]+L, la seconda scorciatoia non ha alcun effetto.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab Elements.
2. Nell'elenco di comandi personalizzati, selezionare il comando per il quale si desidera definire una sequenza di tasti e fare clic su **Modifica le scorciatoie** o fare doppio-clic sulla colonna **Sequenza di tasti** del comando corrispondente.
3. Nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, fare clic nel campo **1° tasto premuto** e premere i pulsanti che si desidera utilizzare come sequenza di tasti.

4. Opzionale: definire fino a 4 sequenze di tasti per il comando.
5. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Quando vengono quindi premuti i tasti/pulsanti specificati nella finestra di dialogo, viene eseguita l'operazione corrispondente. Le pressioni di tasti devono essere eseguite una dopo l'altra.

Personalizzazione di menu e barre dei comandi

È possibile decidere individualmente se nascondere o mostrare le icone della barra dei comandi. In questo modo la personalizzazione delle barre dei comandi viene eseguita rimuovendo i comandi non desiderati.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab Elements.
2. Per mostrare un determinato comando nella barra dei comandi, attivare la casella di controllo nella colonna **Barra** per il comando corrispondente.
3. Fare clic su **OK**.

Creazione di un elenco di tutte le scorciatoie

È possibile creare un file HTML o stampare un elenco che contiene tutte le scorciatoie per il set di comandi attivo.

PREREQUISITI

Quando si desidera stampare l'elenco, assicurarsi che una stampante sia collegata al sistema.

PROCEDIMENTO

1. In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab Elements.

2. Fare clic su **Indice** e selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per aprire la finestra di dialogo **Anteprima di stampa**, dalla quale stampare l'elenco di tutte le scorciatoie, selezionare **Anteprima di stampa**. Perché l'opzione **Anteprima di stampa** sia disponibile, è necessario che sia collegata una stampante.
   - Per aprire l'elenco di tutte le scorciatoie in formato file HTML nel browser standard, selezionare **Rapporto HTML**.

Finestra di dialogo Personalizza i comandi

Questa finestra di dialogo consente di personalizzare le scorciatoie per WaveLab Elements. Viene mostrato un elenco di scorciatoie già assegnate per opzioni di menu e comandi di WaveLab Elements.

In qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni > Personalizza i comandi** o selezionare **Personalizza i comandi** quando disponibile nelle finestre degli strumenti o in altre posizioni di WaveLab Elements.

Ricerca per nome

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri "*" e "?" .

"*" sostituisce zero o più caratteri, mentre "?" sostituisce un carattere qualsiasi.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare "*" per visualizzare tutti i comandi già associati a una scorciatoia.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie per il set di comandi attivo.

Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni di default.

Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in HTML o come stampa.

Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, in cui è possibile modificare le scorciatoie per il comando selezionato.

Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie

Questa finestra di dialogo consente di definire le scorciatoie personalizzate per una funzione particolare. Le scorciatoie personalizzate possono accelerare il flusso di lavoro in WaveLab Elements.

Nella finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.

Sequenza di tasti

1° tasto premuto

Consente di selezionare il primo tasto di una sequenza opzionale di almeno 4 tasti. Impostare il focus nel campo del tasto premuto, quindi premere la combinazione di tasti. Se non viene visualizzato nulla, un tasto non è consentito in questo contesto.

2°/3°/4° tasto premuto (opzionale)

Consente di selezionare i tasti aggiuntivi da attivare per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi tasto avvengono dopo il primo.

Cancella

Consente di eliminare tutti i campi evento tasto.

Organizzazione dei plug-in

WaveLab Elements è dotato di vari plug-in e possono esserne aggiunti altri. Per avere sempre disponibile una panoramica dei plug-in rilevanti per il progetto, è possibile organizzare i plug-in in gruppi.

Nella linguetta **Organizza** della finestra di dialogo **Impostazioni dei plug-in**, è possibile organizzare la modalità di visualizzazione dei plug-in nei menu del programma. Nell'elenco dei plug-in, sono disponibili sotto-cartelle che rappresentano i gruppi di plug-in.

L'organizzazione degli effetti è a discrezione dell'utente, ma inizialmente sono suddivisi in base a fornitore, categoria, plug-in preferiti e utilizzati di recente.

In caso di utilizzo di versioni a 32 bit e 64 bit di WaveLab Elements sullo stesso sistema, vengono condivise le impostazioni. Un'eccezione a questa regola è riscontrabile nelle seguenti opzioni della finestra di dialogo **Impostazioni dei plug-in**:

- **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive**
- **Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle**

Questo perché i plug-in a 32 bit non possono essere utilizzati in WaveLab Elements a 64 bit e viceversa.

Disattivazione di plug-in

È possibile disattivare i plug-in. Ciò è utile se sono presenti plug-in installati che non si desidera utilizzare in WaveLab Elements.

Molti plug-in DirectX, ad esempio, non si applicano all'audio e non sono rilevanti per WaveLab Elements. Disabilitandoli, è più semplice trovare i plug-in che si desidera utilizzare in WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Organizza**.
3. Nell'elenco dei plug-in, individuare il plug-in che si desidera disattivare o utilizzare il campo di ricerca.

4. Disattivazione della casella di controllo per il plug-in corrispondente.
   - Quando si selezionano più plug-in, è possibile disattivarli tutti con un solo clic.
   - Per disattivare il plug-in dai menu di selezione dei plug-in, disattivare la casella di controllo nella colonna **Effetto**.
   - Per disattivare il plug-in nel pannello **Dithering** della Sezione Master, disattivare la casella di controllo nella colonna **Post**.

Aggiunta di plug-in al menu dei preferiti

È possibile aggiungere plug-in in uso regolarmente al menu **Preferiti** del menu di selezione dei plug-in.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Organizza**.
3. Nell'elenco dei plug-in, individuare il plug-in che si desidera aggiungere ai preferiti o utilizzare il campo di ricerca.
4. Specificare se aggiungere o rimuovere un plug-in dai preferiti, attivando/disattivando la casella di controllo per il plug-in corrispondente nella colonna **Preferiti**.

RISULTATO

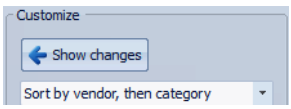
NOTA

Se il menu **Preferiti** è vuoto, non viene visualizzato nei menu di selezione dei plug-in.

Personalizzazione di gruppi di plug-in

In una qualsiasi area di lavoro, tranne che nell'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in** e aprire la linguetta **Organizza**. È qui possibile personalizzare l'aspetto e l'ordinamento dei plug-in.

- Per aggiornare la struttura con le seguenti modifiche, fare clic sul pulsante **Visualizza le modifiche**.



- Le etichette delle categorie utilizzate per creare la gerarchia vengono fornite dal produttore del plug-in. Per modificare il nome della categoria, nella tabella **Rinomina Categoria**, fare clic sulla colonna **Originale** e selezionare la categoria che si desidera rinominare. Fare quindi clic sulla colonna **Modificato** e immettere un nuovo nome.
- Per modificare l'ordinamento dei gruppi di plug-in, nella sezione **Personalizza**, nel menu di ordinamento, selezionare se ordinare per categoria o fornitore. Se un plug-in non contiene un nome di fornitore o una categoria, il nome della cartella di plug-in che lo contiene su disco viene utilizzato come nome fornitore o categoria, se non si tratta della cartella radice di plug-in VST.
- Per raggruppare tutti i plug-in che iniziano con lo stesso prefisso in un sotto-menu, attivare **Crea dei sotto-menu sulla base dei prefissi** e specificare il numero di plug-in che devono iniziare con lo stesso prefisso. Se viene raggiunto questo numero viene creato un sotto-menu.
- Per raggruppare i plug-in in un unico sotto-menu anche se il numero è inferiore a un valore specificato, attivare **Comprimi la gerarchia** e specificare la soglia. Una struttura viene appiattita a un singolo sotto-menu se il numero è inferiore alla soglia. Questo impedisce di avere sotto-menu di piccole dimensioni.
- Per attivare la categoria **Utilizzati di recente**, attivare l'opzione **Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente** e specificare il numero massimo di plug-in utilizzati di recente da visualizzare in questa categoria.
- È possibile rendere la categoria **Utilizzati di recente** globale per tutte le posizioni o indipendente per ciascun contesto, ad esempio per la Sezione Master, la traccia di montaggio audio, la clip di montaggio audio o i processori batch. Per rendere la categoria **Utilizzati di recente** indipendente per ciascun contesto, attivare **Indipendente per ciascun contesto**.

Aggiunta di ulteriori plug-in VST

È possibile specificare cartelle in cui possono trovarsi plug-in VST aggiuntivi. Ciò è utile se sono in uso plug-in VST di terze parti che non si desidera salvare nella cartella VST standard.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Generale**.

3. Nella sezione **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifiche per WaveLab)**, fare clic sull'icona della cartella e individuare la cartella che contiene i plug-in VST che si desidera aggiungere.
4. Fare clic su **OK**.

Esclusione di plug-in

È possibile specificare un elenco di plug-in che non saranno aperti da WaveLab Elements.

PROCEDIMENTO

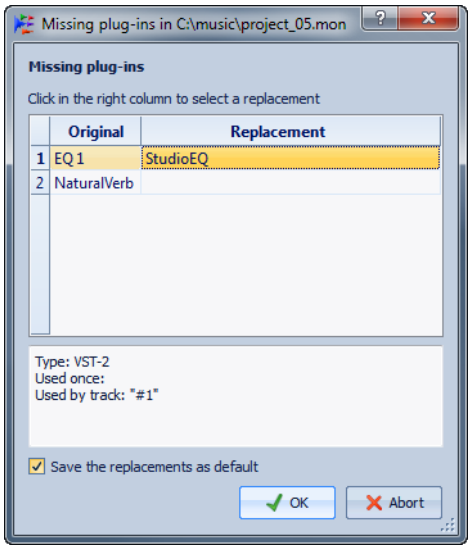
1. In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.
2. Selezionare la linguetta **Generale**.
3. Nella sezione **Non caricare i seguenti plug-in**, digitare il nome del plug-in che non si desidera aprire:
   - Inserire il nome esatto del file, senza percorso ed estensione del file.
   - Inserire un nome per riga.
   - Se si inserisce * prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.
4. Fare clic su **OK**.

Sostituzione di plug-in mancanti

Quando si apre un montaggio audio e alcuni plug-in per tracce o clip sono mancanti, è possibile selezionare altri plug-in per sostituire quelli mancanti.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Plug-in mancanti**, fare clic su **Sostituto** e selezionare un sostituto per il plug-in visualizzato nella colonna **Originale**.



2. Se si desidera mantenere questa impostazione in futuro, attivare **Salva il sostituto come default**.
3. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Impostazioni dei plug-in

In questa finestra di dialogo, è possibile accedere a un numero di opzioni per la gestione dei plug-in VST.

È possibile specificare dove WaveLab Elements deve cercare i plug-in VST e quali vanno ignorati. Consente inoltre di scegliere in che modo le manopole plug-in VST rispondono alle interazioni del mouse e con quale frequenza viene aggiornata la grafica.

Se si utilizza la struttura del file per organizzare e salvare i plug-in VST, questa finestra di dialogo consente di avere il controllo completo su quali sono caricati o meno. È utile se si desidera disattivare un particolare plug-in che si sospetta non funzioni correttamente o se si desidera ignorare certi plug-in che non si desidera utilizzare con WaveLab Elements.

In una qualsiasi area di lavoro, esclusa l'area di lavoro Podcast, selezionare **Opzioni > Impostazioni dei plug-in**.

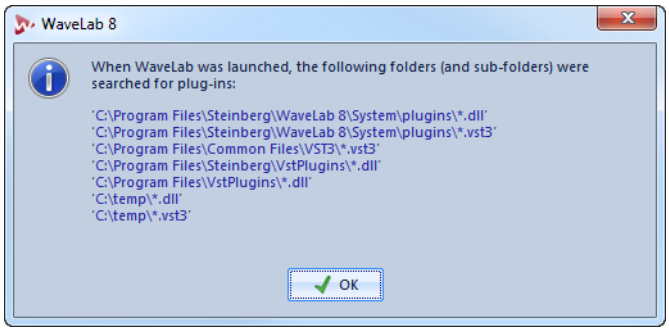
Linguetta Generale

Cerca le cartelle condivise standard dei plug-in VST

Se questa opzione è attivata, WaveLab Elements cerca i plug-in VST nelle cartelle dei plug-in VST di default.

Informazioni relative alle cartelle cercate

Facendo clic sull'icona delle informazioni viene aperta una finestra in cui è possibile visualizzare le cartelle nelle quali WaveLab Elements ha eseguito la ricerca di plug-in al momento dell'avvio. Quando non è possibile trovare un plug-in in WaveLab Elements, ciò consente di determinare se è stata specificata la cartella corretta, ad esempio.



Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifiche per WaveLab Elements)

Consente di specificare cartelle aggiuntive in cui è possibile trovare i plug-in VST.

Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)

Consente di specificare i nomi delle cartelle che WaveLab Elements deve ignorare durante la ricerca di plug-in VST.

Non caricare i seguenti plug-in

Consente di specificare i plug-in non aperti da WaveLab Elements. Inserire i nomi dei file, senza percorso ed estensione del file. Scrivere ogni plug-in in una nuova riga.

Se si inserisce il carattere * prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

Forza l'individuazione dei plug-in al lancio successivo

Consente di analizzare i plug-in al successivo avvio di WaveLab Elements. Per ridurre il tempo di avvio di WaveLab Elements, i plug-in non vengono analizzati a ogni avvio di WaveLab Elements. Tuttavia, WaveLab Elements presenta un elenco di plug-in e lo aggiorna automaticamente quando viene rilevata una modifica di dimensioni o date.

Conserva i plug-in in memoria fino alla chiusura di WaveLab Elements

Se questa opzione è attivata, i plug-in vengono conservati in memoria anche quando non in uso. In questo modo i plug-in vengono riaperti in maniera più rapida. Tuttavia, se si utilizzano molti plug-in, dopo un determinato periodo viene utilizzata troppa memoria, provocando un rallentamento dell'applicazione.

Aggiornamento della grafica più rapido (consumo maggiore di potenza di calcolo)

Consente di aggiornare la grafica dei plug-in VST più rapidamente.

Manopole plug-in VST

Consente di impostare la modalità per l'utilizzo di manopole nei plug-in. È possibile impostare la modalità su **Circolare**, **Circolare (movimento relativo)** e **Lineare**.

Linguetta Organizza

Elenco di plug-in

Consente di visualizzare la gerarchia dei plug-in in WaveLab Elements. Qui, è possibile specificare se un plug-in deve essere disponibile dai menu di selezione dei plug-in e/o dal pannello Dithering della Sezione Master. È possibile aggiungere plug-in all'elenco **Preferiti**, creare scorciatoie per i plug-in, specificare categorie personalizzate e decidere se utilizzare l'interfaccia utente generica o l'interfaccia utente specifica per il plug-in.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Campo di ricerca

Il campo di ricerca consente di filtrare l'elenco delle clip in base al nome.

- Fare clic sul campo di ricerca e inserire il testo che si desidera cercare.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei plug-in, premere il tasto freccia giù.
- Per portare il focus dall'elenco di plug-in al campo di ricerca, premere [Ctrl]/[Command]-[F].

Visualizza solamente i nuovi plug-in

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzati solo i plug-in rilevati di recente.

Rimuovi lo stato "nuovo"

Consente di reimpostare lo stato "nuovo" del plug-in recentemente rilevato.

Visualizza le modifiche

Consente di aggiornare la struttura dei plug-in in base alle impostazioni correnti.

Ordinamento

Consente di determinare la gerarchia da applicare principalmente al plug-in. Gli altri parametri agiscono su tale gerarchia.

Comprimi la gerarchia

Consente di unire tutti gli elementi in un singolo sotto-menu, se un sotto-menu e tutti i relativi sotto-menu contengono meno di un certo numero di plug-in (**Soglia**).

Comprimi la gerarchia - Soglia

Consente di rappresentare il numero minimo di elementi necessari per comprimere la gerarchia.

Crea dei sotto-menu sulla base dei prefissi

Consente di creare un sotto-menu etichettato come il prefisso, quando numerosi elementi in un sotto-menu iniziano con lo stesso prefisso.

Crea dei sotto-menu sulla base dei prefissi - Soglia

Consente di rappresentare il numero minimo di elementi che devono iniziare con lo stesso prefisso, necessari per creare sotto-menu etichettati come il prefisso.

Fondi i singoli sotto-menu

Consente di unire sotto-menu che contengono un altro sotto-menu con un singolo elemento.

Rinomina Categoria

Le etichette delle categorie utilizzate per creare la gerarchia vengono fornite dal produttore del plug-in. In questa sezione è possibile modificare il nome della categoria. È inoltre possibile unire due categorie in una, rinominandole con lo stesso nome.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente

Attiva o disattiva la visualizzazione del sotto-menu **Utilizzati di recente**.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente - Dimensione massima

Consente di determinare il numero massimo di plug-in nel sotto-menu **Utilizzati di recente**.

Sotto-menu con i plug-in utilizzati di recente - Indipendente per ciascun contesto

Consente di determinare se il sotto-menu **Utilizzati di recente** è globale per tutte le posizioni in cui è possibile selezionare i plug-in o se è indipendente per ciascun contesto.

Plug-in ignorati

Consente di aprire la finestra di dialogo **Plug-in ignorati** in cui è possibile visualizzare i plug-in non caricati. Mediante questa finestra di dialogo è possibile impostare una nuova scansione dei plug-in all'avvio successivo di WaveLab Elements. Si tratta di un'operazione più rapida rispetto all'esecuzione di una nuova scansione completa.

Numero di plug-in

Consente di visualizzare il numero di plug-in disponibili in WaveLab Elements.

Configurazione del software

È possibile configurare WaveLab Elements in base alle proprie esigenze.

Informazioni sulle preferenze globali

Le preferenze globali sono preferenze che si applicano in tutto WaveLab Elements. Prima di iniziare a lavorare con WaveLab Elements, modificare queste preferenze per configurare WaveLab Elements in base alle proprie esigenze.

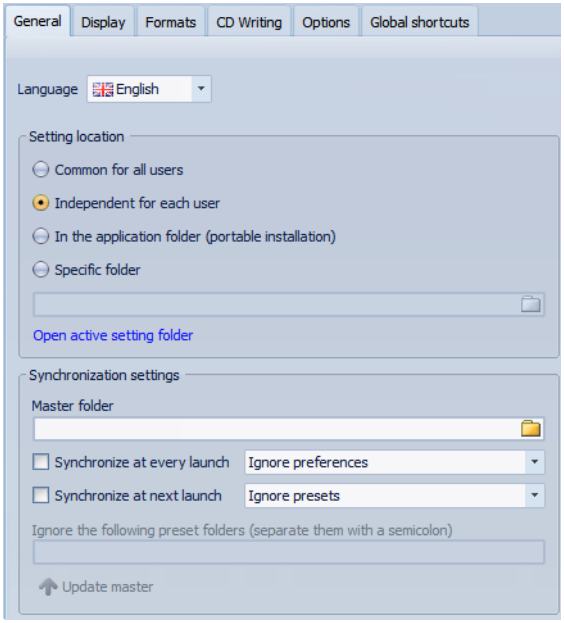
Finestra di dialogo Preferenze globali

Questa finestra di dialogo consente di visualizzare e modificare le opzioni comuni in WaveLab Elements.

In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali**.

Linguetta Generale

In questa linguetta è possibile modificare la localizzazione dei file delle impostazioni e la lingua dell'interfaccia utente. Affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.



Linguaggio

Consente di selezionare la lingua dell'interfaccia utente.

Localizzazione delle impostazioni - Comune per tutti gli utenti

Consente di condividere le impostazioni delle preferenze con tutti gli utenti sul computer in uso.

Localizzazione delle impostazioni - Indipendente per ciascun utente

Consente a ogni utente del computer in uso di configurare le impostazioni preferite.

Localizzazione delle impostazioni - Nella cartella dell'applicazione (installazione portatile)

Consente di salvare le impostazioni nella directory dell'applicazione. Utilizzare questa opzione per installare l'applicazione su un dispositivo portatile.

Localizzazione delle impostazioni - Cartella specifica

Consente di salvare le impostazioni in una cartella specifica.

Localizzazione delle impostazioni - Apri la cartella delle impostazioni attiva

Consente di aprire la cartella attualmente utilizzata per salvare le impostazioni. In questo modo si conosce la posizione di salvataggio delle impostazioni ed è possibile eseguire il backup delle impostazioni.

Impostazioni di sincronizzazione - Cartella master

Consente di specificare la posizione di salvataggio delle impostazioni di riferimento.

Impostazioni di sincronizzazione - Sincronizza a ciascun lancio

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono sincronizzate ogni volta che viene lanciato WaveLab Elements.

Impostazioni di sincronizzazione - Sincronizza al prossimo lancio

Se questa opzione è attivata, le impostazioni vengono sincronizzate al successivo lancio di WaveLab Elements.

Impostazioni di sincronizzazione - Gestione delle preferenze

Consente di determinare la modalità di sincronizzazione delle preferenze (ovvero, tutte le impostazioni tranne i preset). È possibile ignorarle o rispecchiarle.

Impostazioni di sincronizzazione - Gestione dei preset

Consente di determinare la modalità di sincronizzazione dei preset salvati nella cartella master. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Ignora i preset**: i preset non vengono sincronizzati.
- **Rispecchia i preset**: i preset verranno ripristinati dalla cartella master, indipendentemente dal relativo time stamp. Qualsiasi preset locale aggiuntivo viene eliminato.
- **Importa i nuovi preset**: vengono importati i preset nella cartella master non disponibili nel computer.
- **Aggiorna i vecchi preset**: come sopra, ma i preset esistenti vengono sovrascritti se è disponibile una nuova versione nella cartella master.

Ignora le cartelle dei preset seguenti (separarle con un punto e virgola)

Consente di specificare quali cartelle di preset ignorare durante la sincronizzazione delle impostazioni. Ad esempio, per ignorare le impostazioni Connessioni Audio VST, aggiungere "Connessioni Audio VST" al campo.

Impostazioni di sincronizzazione - Aggiorna il master

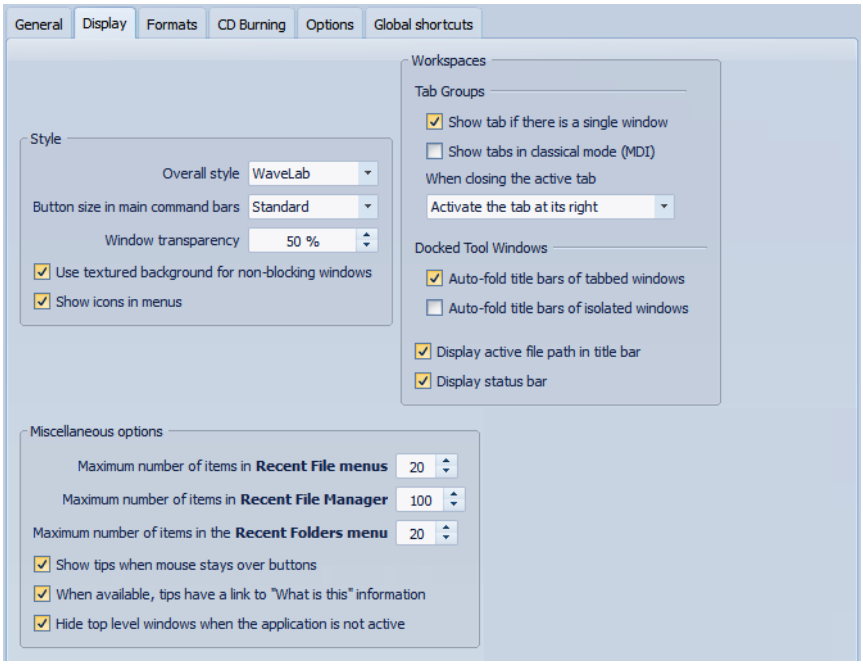
Se si fa clic su questo pulsante, le impostazioni in uso durante il lancio di WaveLab Elements vengono utilizzate per aggiornare la cartella master.

IMPORTANTE

Questa procedura può essere eseguita dall'amministratore di sistema se sono in uso più stazioni di WaveLab Elements.

Linguetta Visualizzazione

Questa linguetta consente di modificare numerosi aspetti dell'interfaccia utente da applicare a tutta l'applicazione. Tali opzioni forniscono informazioni utili e migliorano l'utilizzabilità del prodotto, tuttavia possono essere disattivate per semplificare l'interfaccia.


General
Display
Formats
CD Burning
Options
Global shortcuts
Workspaces
Tab Groups
Show tab if there is a single window
Show tabs in classical mode (MDI)
When closing the active tab
Activate the tab at its right
Style
Overall style
WaveLab
Button size in main command bars
Standard
Window transparency
50 %
Use textured background for non-blocking windows
Show icons in menus
Docked Tool Windows
Auto-fold title bars of tabbed windows
Auto-fold title bars of isolated windows
Display active file path in title bar
Display status bar
Miscellaneous options
Maximum number of items in Recent File menus
20
Maximum number of items in Recent File Manager
100
Maximum number of items in the Recent Folders menu
20
Show tips when mouse stays over buttons
When available, tips have a link to "What is this" information
Hide top level windows when the application is not active

Stile

Stile generale

Consente di modificare l'aspetto complessivo dell'applicazione.

Dimensione dei pulsanti nella barra dei comandi principale

Consente di aumentare la dimensione dei pulsanti nella barra dei comandi, ma non nelle finestre degli strumenti di utility.

Trasparenza della finestra

Consente di definire il grado di trasparenza per le finestre per le quali è attivata.

Usa uno sfondo texturizzato per le finestre non bloccanti

Se questa opzione è attivata, è possibile determinare facilmente se una finestra di dialogo è o meno modale.

Visualizza le icone nei menu

Se questa opzione è attivata, vengono visualizzate le icone nei menu di testo.

Opzioni varie

Numero massimo di voci nei menu dei File Recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu.

Numero massimo di voci nel Gestore dei File Recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nel Gestore dei File Recenti.

Numero massimo di voci nel menu delle Cartelle Recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu delle Cartelle Recenti.

Visualizza un box di informazioni quando il mouse rimane sopra i pulsanti

Se questa opzione è attivata, i tooltip vengono visualizzati quando si sposta il cursore del mouse sui pulsanti della barra dei comandi o sui marker.

Se disponibile, i box di informazioni contengono un link all'informazione "Cos è?"

Se questa opzione è attivata, i tooltip contengono l'informazione "Cos è?", se disponibile.

Nascondi le finestre più in alto quando l'applicazione non è attiva (solo Windows)

Se questa opzione è attivata, tutte le finestre fluttuanti vengono automaticamente nascoste quando un'altra applicazione diventa attiva. In caso contrario, le finestre fluttuanti rimarranno in alto rispetto alle altre finestre dell'applicazione.

Aree Lavoro

Gruppi di linguette - Visualizza linguetta se è presente una finestra singola

Se questa opzione è attivata, le linguette sono sempre visibili, anche se un solo file è attivo.

Gruppi di linguette - Alla chiusura della linguetta attiva

Consente di determinare il comportamento del programma alla chiusura della linguetta attiva.

Finestre degli strumenti di utility ancorate - Ripiega automaticamente le barre dei titoli delle finestre isolate

Se queste opzioni sono attivate, la barra del titolo delle finestre ancorate relative agli strumenti di utility viene parzialmente nascosta, in modo da garantire maggiore spazio all'area dei contenuti. Rimane visibile una barra molto sottile.

Per dispiegare una barra del titolo, portare semplicemente il cursore del mouse sopra la barra sottile.

Visualizza il percorso del file attivo nella barra del titolo

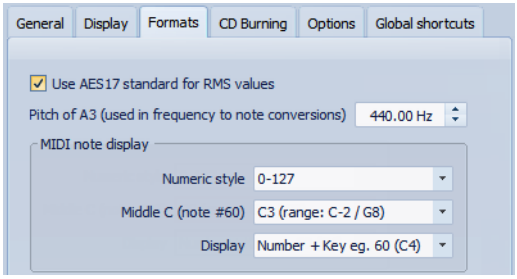
Consente di visualizzare il percorso del file attivo nella barra del titolo dell'area di lavoro.

Visualizza la barra di stato

Se questa opzione è attivata, viene visualizzata una barra di stato nella parte inferiore di ciascuna area lavoro. Questa barra viene utilizzata per visualizzare dei suggerimenti, ad esempio quando ci si sposta con il mouse in un menu.

Linguetta Formati

Questa linguetta consente di regolare le impostazioni per alcuni dei formati e delle unità audio utilizzati da WaveLab Elements.



Usa lo standard AES17 per i valori RMS

Consente di determinare la modalità di segnalazione dei valori RMS.

- Se questa opzione è attivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è 0 dB. Segue lo standard AES17.
- Se questa opzione è disattivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è -3 dB.

Altezza di A3 (usata nella conversione da frequenza a nota)

Consente di impostare l'altezza di riferimento in WaveLab Elements. Le conversioni da frequenza a nota useranno questo valore di altezza come riferimento.

Visualizzazione delle note MIDI

Le opzioni in questa sezione consentono di scegliere se visualizzare i vari tasti in WaveLab Elements con l'altezza o il numero della nota MIDI del tasto. Nella notazione musicale, i tasti sono delimitati in base alle altezze relative. Ad esempio, C3 indica la nota C (Do) nella terza ottava.

Ciascun tasto corrisponde a un numero di nota MIDA da 0 a 127. Ad esempio, il tasto C3 corrisponde al numero di nota MIDI 48. I numeri di nota MIDI consentono ai campionatori di mappare automaticamente i campioni dei tasti corretti.

Visualizzazione delle note MIDI - Stile numerico

Consente di determinare il formato per le note MIDI visualizzate come numeri.

Visualizzazione delle note MIDI - C centrale (nota #60)

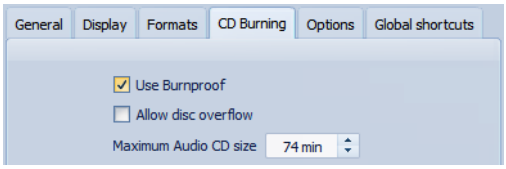
Consente di determinare la convenzione dei tasti per l'intervallo di note MIDI (0-127).

Visualizzazione delle note MIDI - Visualizzazione

Consente di determinare la modalità di visualizzazione delle note MIDI nell'applicazione.

Linguetta Scrittura di un CD

In questa linguetta è possibile impostare un numero di parametri per la scrittura di un CD.



Utilizza Burnproof

Consente di risolvere automaticamente possibili errori di buffer underrun, a patto che il masterizzatore di CD supporti questa tecnologia.

Consenti l'overflow del disco

Consente a WaveLab Elements di tentare di scrivere più dati (massimo 2 minuti) rispetto alla capacità ufficiale del disco.

Dimensione massima del CD Audio

Consente di specificare la lunghezza massima per un CD. Se il progetto audio supera questa lunghezza, viene visualizzato un messaggio di allerta.

La lunghezza massima standard è di 74 minuti.

Linguetta Opzioni

In questa linguetta è possibile controllare le opzioni di avvio a livello di applicazione. È inoltre possibile reimpostare i box dei messaggi di default.

All'avvio, mostra schermata con il logo

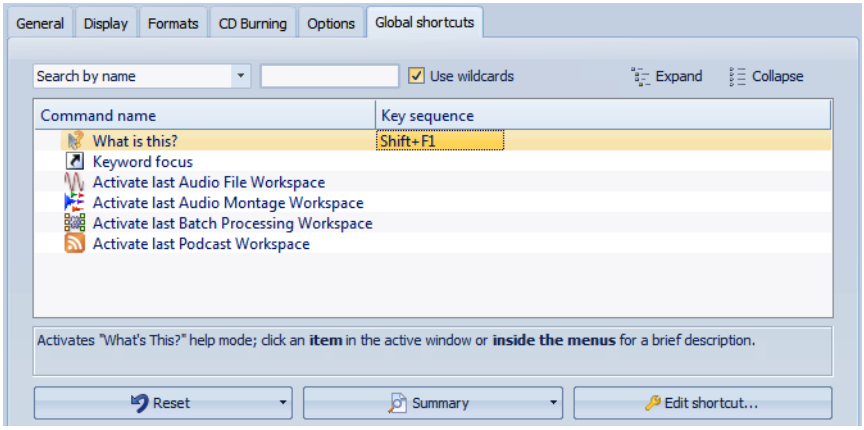
Consente di determinare se visualizzare il logo di WaveLab Elements durante l'inizializzazione.

Reinizializza le risposte di default

Consente di reimpostare tutte le opzioni dei box dei messaggi alle impostazioni di default. Ad esempio, vengono annullate le opzioni "Non mostrare più".

Linguetta Scorciatoie globali

Questa linguetta consente di modificare le sequenze di tasti per le scorciatoie disponibili in tutte le aree di lavoro.



Ricerca per nome

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri "*" e "?" per la ricerca.

"*" sostituisce zero o più caratteri, mentre "?" sostituisce un carattere qualsiasi.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare "*" per visualizzare tutti i comandi già associati a una scorciatoia.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie.

Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni di default.

Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in HTML o come stampa.

Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, in cui è possibile modificare la scorciatoia selezionata.

LINK CORRELATI

"Informazioni sulla personalizzazione delle scorciatoie" a pag. 331
"Impostazioni multiutente" a pag. 357

Finestra di dialogo Preferenze di modifica dei file audio

In questa finestra di dialogo è possibile definire le impostazioni per eseguire modifiche nell'area di lavoro File Audio. Tuttavia, tali impostazioni hanno effetto anche su altre parti di WaveLab Elements. È possibile scegliere le impostazioni di default per la modifica e la riproduzione, regolare l'aspetto visivo delle visualizzazioni della forma d'onda e determinare il funzionamento di WaveLab Elements con file di picco e audio.

Nell'area di lavoro File Audio, selezionare **Opzioni > Preferenze di modifica dei file audio**.

Linguetta Modifica

Salva le impostazioni di visualizzazione in un file compagno

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ingrandimento, righello e opzionalmente il preset della Sezione Master associati al file audio vengono salvati in un file compagno. Quando il file audio viene riaperto, vengono utilizzate nuovamente queste impostazioni. L'eliminazione di un file compagno non modifica i contenuti audio.

Salva in una cartella indipendente

Se questa opzione è attivata, il file compagno non viene salvato nella stessa cartella del relativo file audio, ma in una cartella specifica di propria scelta.

Modifica

Consente di aprire la finestra di dialogo **Cartelle** in cui è possibile specificare dove salvare i file compagno.

Apri una nuova finestra del file audio con una vista d'insieme

Se questa opzione è attivata, quando viene aperto un file audio viene visualizzata anche una vista d'insieme (panoramica),

Vista panoramica: gli indicatori passivi coprono anche la forma d'onda

Se questa opzione è attivata, l'indicatore dell'intervallo visualizzato nel righello del tempo della vista panoramica copre anche l'area della forma d'onda. A differenza dell'indicatore del righello di tempo, l'opzione è passiva e non può essere modificata.

Ingrandimento autom. per conservare la vista d'insieme

Se questa opzione è attivata all'apertura di un file, l'ingrandimento della vista d'insieme è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

Visualizza l'estensione dei file nelle linguette

Se questa opzione è attivata, nelle linguette vengono visualizzati i nomi dei file con le relative estensioni. Ad esempio, "piano.mp3" invece di "piano".

Numero di secondi da visualizzare all'apertura

Consente di specificare il tempo da visualizzare quando si apre un file audio per la prima volta. Questo tempo viene convertito nel fattore di ingrandimento appropriato da WaveLab Elements.

Intero File Audio

Se questa opzione è attivata, l'ingrandimento orizzontale è impostato in modo da visualizzare l'intero file.

Seleziona tutti i canali con il mouse

Se questa opzione è attivata quando si seleziona un intervallo con il mouse in un file stereo, vengono selezionati entrambi i canali. Per selezionare i canali singolarmente, premere [Shift] durante la selezione. Per passare dalla selezione di un canale all'altro, premere [Tab].

Processa l'intero file se non è presente una selezione

Se questa opzione è attivata e se sta per essere applicato un processo a un file audio, se non vi è una selezione audio viene processato l'intero file. Nella medesima situazione, se l'opzione non è attiva viene visualizzato un messaggio di allerta.

Scrubbing della riproduzione - Solo con lo strumento Riproduci

Se questa opzione è attivata, la funzione ha effetto solo se viene utilizzato lo strumento Riproduci.

Scrubbing della riproduzione - Sensibilità

Consente di impostare la durata del loop del micro audio che viene eseguito quando si sposta il cursore del mouse sopra il righello del tempo.

Aggancia selezione al punto di zero - Non eseguire l'agganciamento a fattori di ingrandimento elevati

Se questa opzione è attivata, lo scatto non ha luogo se viene visualizzata la forma d'onda a un fattore di ingrandimento elevato.

Aggancia selezione al punto di zero - Intervallo di scansione

Consente di definire l'intervallo in base al quale WaveLab Elements può cercare un punto di zero in direzione sinistra e destra.

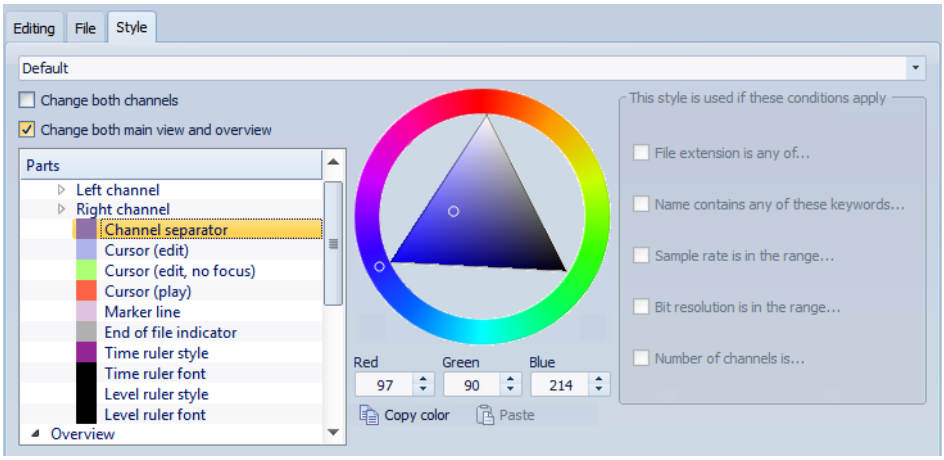
Linguetta File

Frequenza di campionamento di default per i file senza intestazione

Consente di specificare la frequenza di campionamento dei file audio che non possiedono un'intestazione che descrive questa proprietà.

Linguetta Stile

Questa linguetta consente di specificare colori personalizzati per le parti della finestra wave.



Gestione delle impostazioni

È possibile rendere disponibili alcune impostazioni di riferimento ad altre installazioni WaveLab Elements. Queste impostazioni possono quindi essere utilizzate da altre stazioni WaveLab Elements per mantenere le impostazioni sincronizzate su diversi computer.

PROCEDIMENTO

1. In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali** e selezionare la linguetta **Generale**.
2. Nella sezione **Localizzazione delle impostazioni**, specificare la posizione di salvataggio delle impostazioni.
3. Fare clic su **OK**.

Impostazioni multiutente

Se si utilizzano più stazioni di WaveLab Elements in studio, a scuola, come amministratore e così via, è possibile impostare una stazione WaveLab Elements come stazione master. I preset e le preferenze condivisi di questa stazione possono quindi essere utilizzati da un'altra stazione slave.

È possibile salvare queste impostazioni nella rete locale, ad esempio.

Se l'amministratore aggiorna queste impostazioni, le diverse stazioni di WaveLab Elements possono sincronizzarsi con le impostazioni master. È inoltre possibile utilizzare questa funzionalità per singoli computer allo scopo di eseguire il backup di un'impostazione di riferimento e tornarvi, se necessario.

Le impostazioni nella linguetta **Generale** della finestra di dialogo **Preferenze globali** non sono sincronizzate. Vengono salvate per ciascun utente in startup.ini (Windows) o startup.plist (Mac).

IMPORTANTE

La sincronizzazione delle impostazioni non può essere eseguita tra PC e Mac.

LINK CORRELATI

"Finestra di dialogo Preferenze globali" a pag. 345

Impostazione di una configurazione multiutente

È possibile utilizzare le impostazioni applicate in una stazione WaveLab Elements master per altre stazioni WaveLab Elements slave.

PROCEDIMENTO

1. Configurare una stazione WaveLab Elements con tutte le impostazioni e i preset che si desidera utilizzare in altre stazioni WaveLab Elements.
2. Assegnare un accesso in sola lettura alla cartella delle impostazioni della stazione WaveLab Elements master.
3. Aprire WaveLab Elements in un'altra stazione per cui si desidera utilizzare le impostazioni master.
4. In una qualsiasi area di lavoro, selezionare **Opzioni (menu WaveLab su Mac) > Preferenze globali** e selezionare la linguetta **Generale**.

5. Nella sezione **Impostazioni di sincronizzazione**, configurare la **Cartella master**, specificare dove sincronizzare le impostazioni e se includere preferenze e/o preset.
6. Fare clic su **OK** e chiudere WaveLab Elements.
7. Copiare il file startup.ini (Windows) o startup.plist (Mac) della stazione WaveLab Elements slave nella cartella delle impostazioni delle altre stazioni WaveLab Elements, eccezion fatta per la stazione WaveLab Elements master.

   In questo modo non è necessario eseguire la procedura sopra descritta in ciascuna stazione slave.

RISULTATO

Tutte le stazioni WaveLab Elements slave utilizzano le impostazioni della stazione WaveLab Elements master.

Riferimento dei plug-in

Steinberg ha creato Virtual Studio Technology (VST) per fare in modo che i plug-in di effetti possano integrarsi con editor audio come WaveLab Elements. VST utilizza l'Elaborazione numerica dei segnali (DSP) per simulare fedelmente gli effetti tipici dell'hardware di uno studio di registrazione nel software.

Sono disponibili moltissimi plug-in, da prodotti freeware a prodotti commerciali di alta fascia.

L'ordine di elaborazione è importante. È possibile modificare l'ordine in cui gli affetti vengono applicati trascinando le icone relative tra gli slot. WaveLab Elements fornisce gli slot per un massimo di dieci plug-in.

La maggior parte dei plug-in sono dotati di una GUI personalizzata, spesso con controlli simili agli interruttori e alle manopole di un hardware audio. Altri plug-in fanno affidamento per le loro UI sull'applicazione host.

Plug-in integrati

Questi plug-in utilizzano un formato di WaveLab Elements e non possono essere utilizzati con altre applicazioni.

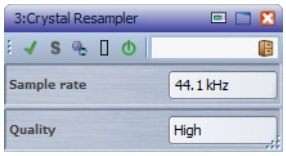
- I plug-in specifici di WaveLab Elements possono essere utilizzati solo nella Sezione Master. Tuttavia, alcuni effetti di WaveLab Elements sono inclusi anche come plug-in VST, disponibili come effetti della traccia o della clip nei montaggi audio.
- È possibile specificare quali plug-in rendere disponibili nel pannello **Effetti** e **Dithering** della Sezione Master, utilizzando la finestra di dialogo **Impostazioni dei plug-in**.
- Solo alcuni plug-in integrati possono essere utilizzati come effetti master quando nel montaggio audio è utilizzata una configurazione multicanale. Si noti che tutti i canali della Sezione Master sono influenzati allo stesso modo.

Crystal Resampler

Questo plug-in è un convertitore professionale della frequenza di campionamento che garantisce un'eccezionale trasparenza e il mantenimento del contenuto della frequenza. È disponibile solo nella Sezione Master.

NOTA

Questo plug-in richiede molte risorse della CPU, specialmente nelle modalità ad elevata qualità.



Sample rate (6-384 kHz)

Consente di definire la frequenza di campionamento di uscita. La frequenza di campionamento di ingresso è determinata invece da quella del file audio o del montaggio audio.

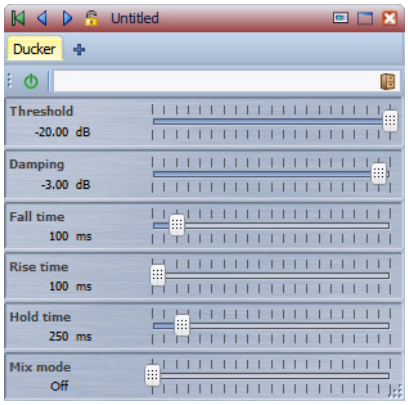
Quality

Consente di definire la qualità dell'algoritmo utilizzato: **Anteprima (rapida)** o **Standard**.

Ducker

Questo plug-in consente di controllare (modulare) il volume delle clip posizionate su una traccia sulla base del segnale di una o più clip posizionate nella successiva traccia adiacente. Il plug-in Ducker può essere utilizzato solo come un effetto della clip nel montaggio audio.

Esso utilizza le opzioni **Route to...** disponibili nel menu **Track**. È possibile utilizzare le tracce mono o stereo sia per la modulazione sia per la traccia superiore.



Threshold

Consente di impostare la soglia del volume che attiva il Ducker. Le clip nella traccia modulatrice con livelli al di sopra della soglia possono abbassare il livello di una clip nella traccia superiore.

Damping

Consente di impostare la riduzione di livello applicata alla clip nella traccia superiore.

Fall time

Consente di impostare il tempo impiegato dal livello per passare da 0 dB al livello di damping impostato.

Hold time

Quando i segnali di modulazione scendono al di sotto della soglia impostata, questa impostazione determina il tempo durante il quale il livello resterà ridotto prima che inizi a salire di nuovo al livello normale.

Rise time

Consente di impostare il tempo dopo il quale un livello ridotto ritorna al livello normale quando il segnale di modulazione scende al di sotto della soglia impostata (dopo l'**Hold time**).

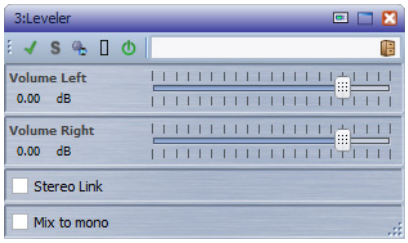
Mix mode

Se questa modalità è attiva, il Ducker produce un mix delle due tracce. Ciò è utile soltanto se l'opzione **Route to upper track only** è stata attivata per la traccia di modulazione. Questa funzione può quindi essere utilizzata per processare numerose clip attraverso la stessa catena di plug-in se più plug-in sono stati assegnati dopo il Ducker nella traccia superiore.

Si noti che l'uscita mixata è controllata dalla traccia superiore. Se non è in esecuzione una clip, entrambe le tracce saranno silenziose.

Leveler

Questo plug-in è utile per correggere uno squilibrio, regolare livelli tra canali stereo o eseguire il mixdown in mono.



Volume Left/Volume Right (da -48dB a 12dB)

Consente di regolare la quantità di segnale da includere nel canale sinistro e/o destro del bus di uscita.

Stereo Link (OFF o LINKED)

Quando impostato su **LINKED**, **Volume Right** offre lo stesso guadagno impostato per **Volume Left**.

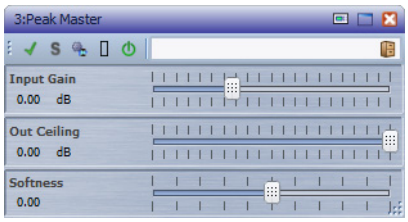
Mix to Mono (OFF o ON)

Quando impostato su **ON**, viene inviato al bus di uscita un mix mono dei canali stereo.

Peak Master

Questo è un plug-in di base che minimizza i picchi nel file audio, consentendo un mix a volume maggiore privo di clipping. È utile durante l'utilizzo di strumenti dinamici.

Viene utilizzato principalmente come brickwall limiter. Ad esempio, è possibile limitare i picchi audio senza alterare il resto del segnale audio. In questo caso, impostare **Input Gain** su 0 dB e **Out Ceiling** su 0 dB per ottenere un segnale audio senza clipping. Quando viene utilizzato in questo modo, **Peak Master** può essere collocato con eccellenti risultati dopo un plug-in di ricampionamento e prima di un plug-in di dithering.



Input Gain

Intervallo di valori da -12 dB a 24 dB

Out Ceiling

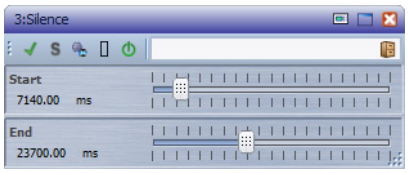
Rappresenta il livello massimo del segnale di uscita. Intervallo di valori da -18 dB a 0 dB.

Softness

Questa opzione regola la velocità a cui il segnale resta invariato dopo che il limiting è stato attivato su alcuni campioni. Intervallo di valori da -5 dB a +5 dB.

Silence

Questo plug-in offre un sistema semplice per inserire un periodo di silenzio delimitato all'inizio o alla fine di un file audio. Utilizzare questo plug-in per aggiungere del silenzio alla fine di un file, in modo che la coda di un plug-in di riverbero non venga tagliata alla fine del file.



Start

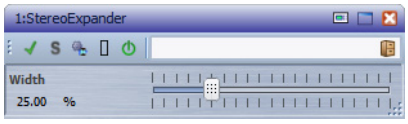
Utilizzare lo slider per inserire da 0 a 60.000 ms di silenzio all'inizio del file.

End

Utilizzare lo slider per inserire da 0 a 60.000 ms di silenzio alla fine del file.

Stereo Expander

Questo plug-in è un ottimizzatore dell'ampiezza stereo che fa in modo che un segnale stereo suoni più ampio. Offre migliori risultati se si utilizza materiale stereo originale, invece di canali mono di cui è stato eseguito il panning in posizioni diverse dell'immagine stereo.



Width (da 0 a 100%)

Valori più alti producono un'ampiezza stereo maggiore. Solitamente il valore di **Width** deve essere compreso tra 0% e 20%. Valori elevati possono essere utilizzati per ottenere effetti particolari.

Plug-in VST3 Steinberg

In WaveLab Elements non c'è alcuna limitazione relativa all'utilizzo di plug-in VST. È possibile utilizzarli ovunque possa essere inserito un plug-in.

- È possibile specificare quali plug-in VST rendere disponibili nel pannello **Effetti** e **Dithering** della Sezione Master, utilizzando la finestra di dialogo **Impostazioni dei plug-in**.
- Per la gestione dei preset dei plug-in VST sono disponibili comandi diversi. È possibile salvare o caricare i programmi degli effetti (preset).

AutoPan

Questo plug-in è un semplice effetto auto-pan. Può utilizzare diverse forme d'onda per modulare la posizione stereo sinistra-destra (pan) mediante impostazioni di velocità di modulazione manuali.

Rate

Consente di impostare la velocità di auto-pan tra 0,1 e 10 tramite rotazione della manopola, che può essere regolata trascinando il cursore o utilizzando la rotellina del mouse.

Width

Consente di impostare la profondità dell'effetto di auto-pan, che indica la distanza a cui l'altoparlante sinistro/destro dovrebbe spostare il suono da 0% a 100%.

Selettore delle forme d'onda

Consente di selezionare la forma d'onda di modulazione. L'opzione Sine produce uno sweep uniforme, mentre l'opzione Triangle crea una rampa, ovvero uno sweep da un altoparlante all'altro e quindi un ritorno rapido.

Brickwall Limiter

Questo plug-in garantisce che il livello di uscita non superi mai un limite definito.

A causa del suo rapido tempo di attacco, il Brickwall Limiter è in grado di ridurre anche dei brevi picchi di livello nell'audio, senza creare artefatti sonori udibili. Questo plug-in dispone di indicatori separati per il livello di ingresso, di uscita e per la quantità di limiting. Il Brickwall Limiter va posizionato alla fine della catena del segnale, prima del dithering.

Threshold (da -20 a 0dB)

Vengono processati solamente i livelli del segnale al di sopra della soglia impostata.

Release (da 10 a 1000ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto del livello soglia. Se il pulsante **Auto** è attivo, il Brickwall Limiter trova automaticamente l'impostazione di rilascio ottimale a seconda del materiale audio.

Pulsante Link

Se questa opzione è attiva, il Brickwall Limiter utilizza il canale con il livello più alto per analizzare il segnale in ingresso. Se il pulsante **Link** non è attivo, ciascun canale viene analizzato separatamente.

Detect Intersample Clipping

Se questa opzione è attiva, il Brickwall Limiter rileva e limita il segnale tra due campioni per impedire la distorsione durante la conversione da segnali digitali a segnali analogici.

NOTA

Il Brickwall Limiter è stato progettato per la riduzione di picchi occasionali nel segnale. Se l'indicatore Gain Reduction (GR) indica un limiting costante, provare ad alzare il valore soglia o a ridurre il livello complessivo del segnale in ingresso.

Chorus

Questo plug-in è un effetto chorus a fase singola. Funziona raddoppiando l'audio con una versione lievemente disaccordata.

Rate

La frequenza di sweep può essere regolata con la manopola **Rate**, senza che sia necessario eseguire la sincronizzazione su un tempo.

Width

Consente di determinare la profondità dell'effetto chorus. Valori maggiori producono un effetto più pronunciato.

Spatial

Consente di determinare l'ampiezza stereo dell'effetto. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo più ampio.

Mix

Consente di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Se viene utilizzato Chorus come effetto send, esso deve essere impostato sul valore massimo, perché è possibile controllare il bilanciamento dry/effetto con il send.

Selettore delle forme d'onda

Consente di selezionare la forma d'onda di modulazione che altera il carattere dello sweep del chorus. Sono disponibili una forma d'onda a seno e una a triangolo.

Delay

Agisce sull'intervallo di frequenze dello sweep di modulazione, regolando il tempo del ritardo iniziale.

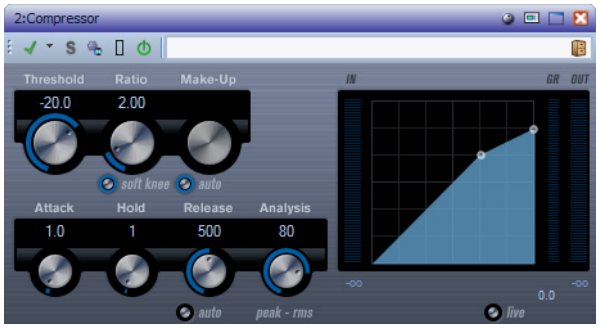
Filter Lo/Hi

Consente di filtrare le frequenze basse e alte del segnale dell'effetto.

Compressor

Questo plug-in riduce l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più potenti i suoni più deboli o più deboli i suoni più potenti o entrambe le operazioni.

Questo plug-in dispone di controlli separati per i parametri di soglia, rapporto, attacco, mantenimento, rilascio e guadagno make-up. Dispone inoltre di un display separato per la visualizzazione grafica della curva del compressore sulla base delle impostazioni dei parametri Threshold e Ratio. Un indicatore Gain Reduction consente di visualizzare il valore della riduzione del guadagno in dB, le modalità di compressione Soft knee/Hard knee e una funzionalità automatica dipendente dal programma per il parametro Release.



Threshold (da -60 a 0 dB)

Consente di determinare il livello al quale il compressore entra in funzione. I livelli del segnale al di sopra di questo valore soglia vengono influenzati dall'effetto, mentre i livelli che si trovano al di sotto non vengono processati.

Ratio (da 1:1 a 8:1)

Consente di impostare il valore della riduzione della guadagno applicato ai segnali al di sopra della soglia impostata. Un valore di 3:1 significa, ad esempio, che per ogni aumento di 3 dB del livello di ingresso, il livello di uscita aumenta di solo 1 dB.

Pulsante Soft Knee

Se questo pulsante è disattivato, i segnali al di sopra della soglia verranno compressi istantaneamente, in base al valore ratio (hard knee) impostato. Quando **Soft Knee** è attivo, l'inizio della compressione è più graduale, con risultati meno drastici.

Make-up (da 0 a 24 dB o modalità Auto)

Consente di compensare le perdite di guadagno in uscita causate dalla compressione. Se il pulsante **Auto** è attivo, la manopola diventa scura e l'uscita viene regolata automaticamente per la perdita del guadagno.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Consente di determinare la rapidità con la quale il compressore risponde ai segnali che superano la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Hold (da 0 a 5.000 ms)

Consente di impostare il tempo in cui la compressione applicata agisce sul segnale dopo aver superato la soglia. Tempi brevi sono utili per ottenere un effetto ducking in stile DJ, mentre tempi più lunghi sono necessari per ottenere un effetto ducking musicale, ad esempio quando si lavora a un documentario.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di determinare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivo il pulsante Auto, Compressor individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Analysis (da 0 a 100) (da Pure Peak a Pure RMS)

Consente di determinare se il segnale in ingresso viene analizzato in base al valore di picco, al valore RMS o a un'unione di entrambi. Un valore pari a 0 corrisponde a puro picco, pari a 100 a puro RMS. La modalità RMS opera utilizzando la potenza media del segnale audio come base, mentre la modalità Peak agisce maggiormente sui livelli di picco. Come linea guida generale, la modalità RMS funziona meglio su materiale con pochi transienti come, ad esempio, le parti vocali, mentre la modalità Peak funziona meglio su materiale percussivo con molti picchi dei transienti.

Pulsante Live

Quando questo pulsante è attivo, viene disabilitata la funzione look-ahead del Compressor. Il look-ahead produce un processamento più accurato, ma in compenso aggiunge una certa quantità di latenza. Quando la modalità Live è attivata, non c'è alcuna latenza. Ciò potrebbe essere più indicato per il processamento in tempo reale.

Distortion

Questo plug-in aggiunge uno scricchiolio alle tracce.

Boost

Consente di aumentare la quantità di distorsione.

Feedback

Consente di reinviare parte del segnale in uscita all'ingresso dell'effetto, aumentando l'effetto di distorsione.

Tone

Consente di selezionare un intervallo di frequenze al quale applicare l'effetto di distorsione.

Spatial

Consente di modificare le caratteristiche della distorsione dei canali sinistro e destro, creando così un effetto stereo.

Output

Consente di aumentare o diminuire il segnale in uscita dall'effetto.

Gate di Steinberg

L'applicazione di gate o di gate di rumore silenzia i segnali audio che si trovano al di sotto di una soglia impostata. Non appena il livello del segnale supera il valore soglia, il gate si apre per lasciare passare il segnale.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Consente di determinare il livello al quale il Gate si attiva. I livelli di segnale superiori al valore soglia fanno aprire il gate, mentre i livelli inferiori ne producono la chiusura.

LED di stato

Indica se il gate è aperto (LED di colore verde), chiuso (LED di colore rosso) o in uno stato intermedio (LED di colore giallo).

Pulsanti dei filtri (LP, BP e HP)

Quando il pulsante **Side-Chain** è attivo, è possibile utilizzare questi pulsanti per impostare il tipo di filtro su passa-basso, passa-banda e passa-alto.

Pulsante Side-Chain

(Sotto alla manopola **Center**.) Consente di attivare il filtro side-chain. Il segnale in ingresso può quindi essere modellato in base ai parametri di filtro impostati. L'applicazione del side-chain può risultare utile per personalizzare la modalità operativa del Gate.

Center (da 50 a 20.000 Hz)

Quando il pulsante **Side-Chain** è attivo, questa opzione imposta la frequenza centrale del filtro.

Q-Factor (da 0,01 a 10.000)

Quando il pulsante **Side-Chain** è attivo, questa opzione imposta la risonanza del filtro.

Pulsante Monitor

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Attack (da 0,1 a 1.000 ms)

Consente di specificare il tempo dopo il quale il gate si apre una volta che è stato attivato. Disattivare il pulsante **Live** per garantire che il gate sia aperto quando viene riprodotto un segnale al di sopra della soglia. Il Gate gestisce questa funzionalità analizzando il materiale audio. Vengono così ricercati dei segnali sufficientemente potenti da poter oltrepassare il gate.

Hold (da 0 a 2.000 ms)

Consente di determinare la durata di apertura del gate dopo che il segnale è sceso al di sotto della soglia.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di specificare il tempo dopo il quale si chiude il gate (dopo il tempo di mantenimento impostato). Se il pulsante **Auto** è attivo, Gate imposta automaticamente un valore di rilascio ottimale a seconda del materiale audio.

Analysis (da 0 a 100) (da Pure Peak a Pure RMS)

Consente di determinare se il segnale in ingresso viene analizzato in base al valore di picco, al valore RMS o a un'unione di entrambi. Un valore pari a 0 corrisponde a puro picco, pari a 100 a puro RMS. La modalità RMS opera utilizzando la potenza media del segnale audio come base, mentre la modalità Peak agisce maggiormente sui livelli di picco. Come linea guida generale, la modalità RMS funziona meglio su materiale con pochi transienti come, ad esempio, le parti vocali, mentre la modalità Peak funziona meglio su materiale percussivo con molti picchi dei transienti.

Pulsante Live

Quando questo pulsante è attivo, viene disabilitata la funzione "look-ahead" del Gate. Il look-ahead produce un processamento più accurato, ma in compenso aggiunge una certa quantità di latenza. Quando la modalità Live è attivata, non c'è alcuna latenza. Questo è più indicato per il processamento in tempo reale.

Limiter

Questo plug-in è progettato per garantire che il livello in uscita non superi mai una determinata soglia e non produca quindi clipping nei dispositivi seguenti.

Limiter è in grado di regolare e ottimizzare automaticamente il parametro **Release** in base al materiale audio. In alternativa è possibile impostarlo manualmente. Limiter dispone anche di indicatori separati per l'ingresso, l'uscita e la quantità di limitazione (indicatori centrali).

Input (da -24 a 24 dB)

Consente di regolare il guadagno di ingresso.

Output (da -24 a 6 dB)

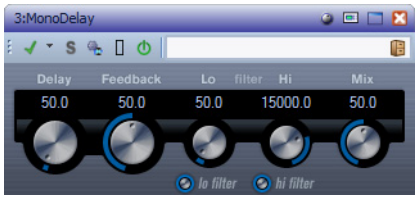
Consente di determinare il livello massimo di uscita.

Release (da 0,1 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale. Se è attivo il pulsante **Auto**, Limiter individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio.

Mono Delay

Questo è un effetto di ritardo mono, che utilizza impostazioni dei tempi di ritardo regolabili liberamente.



Delay

Consente di impostare il valore delle note di base per il ritardo da 0,1 a 5.000 ms.

Feedback

Imposta il numero di ripetizioni per il ritardo.

Filter Lo

Influisce sul loop del feedback per il segnale dell'effetto e consente di filtrare la basse frequenze da 10 Hz a 800 Hz. Il pulsante sotto la manopola consente di attivare/disattivare il filtro.

Filter Hi

Influisce sul loop del feedback per il segnale dell'effetto e consente di filtrare le alte frequenze da 20 kHz fino a 1,2 kHz. Il pulsante sotto la manopola consente di attivare/disattivare il filtro.

Mix

Consente di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Se viene utilizzato MonoDelay come effetto send, esso deve essere impostato sul valore massimo, perché è possibile controllare il bilanciamento dry/effetto con il send.

RoomWorks SE

RoomWorks SE è una versione ridotta del plug-in RoomWorks. Questo plug-in offre una riverberazione di elevata qualità, ma presenta pochi parametri e garantisce un carico sulla CPU decisamente più ridotto rispetto alla versione completa.

Pre-Delay

Consente di controllare il tempo che trascorre prima dell'applicazione del riverbero e di simulare spazi molto ampi, aumentando il tempo impiegato dalla prima riflessione per raggiungere l'ascoltatore.

Reverb Time

Consente di impostare il tempo del riverbero in secondi.

Diffusion

Consente di impostare il carattere della coda del riverbero. Valori elevati generano una maggiore diffusione e un suono più omogeneo, mentre valori inferiori producono un suono più chiaro.

Hi Level

Consente di impostare il tempo di decadimento delle alte frequenze. Il riverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo di frequenze alte e basse rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello, le alte frequenze decadranno più rapidamente. Valori superiori al 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

Lo Level

Agisce sul tempo di decadimento delle basse frequenze. Il riverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo di frequenze alte e basse rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello, le basse frequenze decadranno più rapidamente. Valori superiori al 100% fanno sì che le basse frequenze decadano più lentamente rispetto alle medie.

Mix

Consente di determinare la combinazione del segnale dry (non processato) e wet (processato). Quando RoomWorks SE è inserito in un canale FX, si consiglia di impostare questo valore su 100% o di utilizzare il pulsante **wet only**.

StereoDelay

StereoDelay dispone di due linee di ritardo indipendenti, con impostazioni di ritardo specificabili liberamente.

Delay 1 e 2

Consentono di impostare il valore delle note di base per il ritardo in millisecondi.

Feedback 1 e 2

Consentono di Impostare il numero di ripetizioni per ciascun ritardo.

Filter Lo 1 e 2

Influiscono sul loop del feedback per il segnale dell'effetto e consentono di filtrare la basse frequenze fino a 800 Hz. I pulsanti sotto le manopole attivano/disattivano il filtro.

Filter Hi 1 e 2

Influiscono sul loop del feedback e consentono di filtrare le alte frequenze da 20 kHz fino a 1,2 kHz. I pulsanti sotto le manopole attivano/disattivano il filtro.

Pan 1 e 2

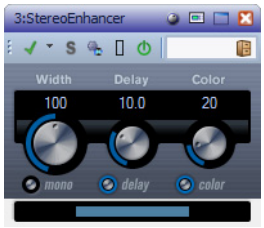
Consentono di impostare la posizione stereo per ciascun ritardo.

Mix 1 e 2

Consentono di regolare il bilanciamento del livello tra il segnale dry e il segnale wet. Se viene utilizzato StereoDelay come effetto send, esso deve essere impostato sul valore massimo (100%), perché è possibile controllare il bilanciamento dry/effetto con il send.

StereoEnhancer

Questo plug-in espande l'ampiezza stereo di materiale audio (stereo). Non può essere utilizzato con file mono.



Width

Consente di controllare l'ampiezza o la profondità dell'espansione stereo. Ruotare in senso orario per aumentare l'espansione.

Delay

Consente di incrementare la differenza tra i canali sinistro e destro per aumentare ulteriormente l'effetto stereo.

Color

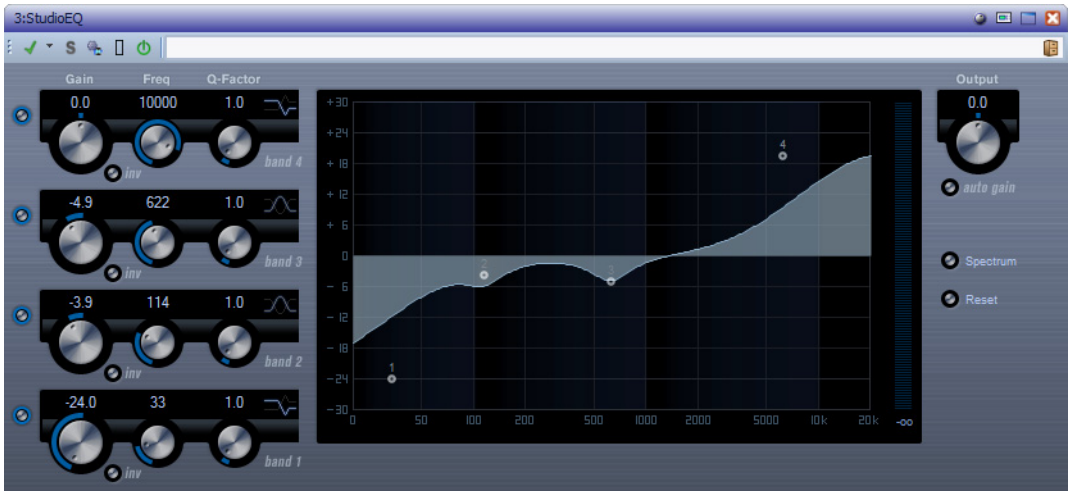
Consente di generare delle differenze aggiuntive tra i canali per aumentare l'espansione stereo.

Pulsante Mono

Consente di impostare l'uscita su mono per verificare la possibile presenza di una colorazione indesiderata nel suono, un difetto che talvolta può verificarsi durante il miglioramento dell'immagine stereo.

StudioEQ

StudioEQ è un equalizzatore stereo parametrico a 4 bande di alta qualità con due bande dell'intervallo intermedio completamente parametriche. Le bande basse e alte possono agire come filtri shelving (tre tipi), come filtro Peak (passa-banda) o come filtro Cut (passa-basso o passa-alto).



Gain Band 1 (da -20 a +24 dB)

Consente di impostare il valore di attenuazione o enfatizzazione per la banda bassa.

Pulsante Band 1 Inv

Consente di invertire il valore del guadagno del filtro. Utilizzare questo pulsante per filtrare il rumore indesiderato. Mentre si cerca la frequenza da escludere, talvolta inizialmente può risultare utile enfatizzarla (impostare il filtro sul guadagno positivo). Dopo che è stata individuata la frequenza, è possibile utilizzare il pulsante Inv per eliminarla.

Freq Band 1 (da 20 a 2.000 Hz)

Imposta la frequenza della banda bassa.

Q-Factor Band 1 (da 0,5 a 10)

Consente di controllare l'ampiezza o la risonanza della banda bassa.

Modalità dei filtri Band 1

Per la banda bassa, è possibile scegliere tra tre tipi di filtri shelving, un filtro Peak (passa-banda) e un filtro Cut (passa-basso/passa-alto). Se viene selezionata la modalità Cut, il parametro Gain è fisso.

- Shelf I aggiunge risonanza nella direzione di guadagno opposta leggermente al di sopra della frequenza impostata.
- Shelf II aggiunge risonanza nella direzione di guadagno alla frequenza impostata.
- Shelf III è una combinazione di Shelf I e II.

Gain Band 2 (da 20 a +24 dB)

Consente di impostare il valore di attenuazione o enfatizzazione per la banda intermedia 1.

Pulsante Inv Band 2

Consente di invertire il valore del guadagno del filtro. Fare riferimento anche alla descrizione del pulsante Invert per la Band 1.

Freq Band 2 (da 20 a 20.000 Hz)

Consente di impostare la frequenza centrale della banda intermedia 1.

Q-Factor Band 2 (da 0,5 a 10)

Consente di impostare l'ampiezza della banda intermedia 1: più alto è il valore, minore sarà l'ampiezza.

Gain Band 3 (da -20 a +24 dB)

Consente di impostare il valore di attenuazione o enfatizzazione per la banda intermedia 2.

Pulsante Band 3 Inv

Consente di invertire il valore del guadagno del filtro. Fare riferimento anche alla descrizione del pulsante Invert per la Band 1.

Freq Band 3 (da 20 a 20.000 Hz)

Consente di impostare la frequenza centrale della banda intermedia 2.

Q-Factor Band 3 (da 0,5 a 10)

Consente l'ampiezza della banda intermedia 2: più alto è il valore, minore sarà l'ampiezza.

Pulsante Band 4 Inv

Consente di invertire il valore del guadagno del filtro. Fare riferimento anche alla descrizione del pulsante Invert per la Band 1.

Gain Band 4 (da -20 a +24 dB)

Consente di impostare il valore di attenuazione o enfatizzazione per la banda alta.

Freq Band 4 (da 200 a 20.000 Hz)

Consente di impostare la frequenza della banda alta.

Q-Factor Band 4 (da 0,5 a 10)

Consente di controllare l'ampiezza o la risonanza della banda alta.

Modalità dei filtri Band 4

Per la banda bassa, è possibile scegliere tra tre tipi di filtri shelving, un filtro Peak e un filtro Cut. Se viene selezionata la modalità Cut, il parametro Gain è fisso.

- Shelf I aggiunge risonanza nella direzione di guadagno opposta leggermente al di sotto della frequenza impostata.
- Shelf II aggiunge risonanza nella direzione di guadagno alla frequenza impostata.
- Shelf III è una combinazione di Shelf I e II.

Output (da -24 a +24 dB)

Questo pulsante, collocato nell'angolo superiore destro del pannello del plug-in, consente di regolare il livello di uscita complessivo.

Pulsante Auto Gain

Quando questo pulsante è attivo, il guadagno viene regolato automaticamente, mantenendo il livello di uscita costante indipendentemente dalle impostazioni di equalizzazione.

Pulsante Spectrum

Visualizza lo spettro prima e dopo il filtraggio.

Pulsante Reset

Reinizializza le impostazioni di equalizzazione.

Utilizzo di tasti di modifica

Quando si utilizza il mouse per modificare le impostazioni dei parametri, è possibile utilizzare dei tasti di modifica. Quando non viene premuto alcun tasto di modifica e si trascina un punto di equalizzazione nel display, i parametri Gain e Frequency vengono regolati contemporaneamente.

[Maiusc]

Quando si tiene premuto il tasto [Maiusc] e si trascina il mouse, il Q-factor della banda dell'equalizzatore corrispondente viene modificato.

[Alt]/[Opzione]

Quando si tiene premuto il tasto [Alt]/[Opzione] e si trascina il mouse, la frequenza della banda dell'equalizzatore viene modificata.

[Ctrl]/[Comando]

Quando si tiene premuto il tasto [Ctrl]/[Comando] e si trascina il mouse, il valore del guadagno della banda dell'equalizzatore viene modificato.

Tube Compressor

Questo compressore versatile, dotato di una simulazione integrata del suono valvolare, consente di ottenere degli effetti di compressione morbidi e caldi. Il VU meter consente di visualizzare il valore di riduzione del guadagno. Il Tube Compressor dispone inoltre di una sezione side-chain interna che consente di filtrare il segnale di attivazione.

Drive (da 1,0 a 6,0)

Consente di controllare la quantità di saturazione valvolare.

Input (da -24,0 a 48,0)

Consente di determinare il valore di compressione. Più alto è il guadagno in ingresso, maggiore sarà la compressione applicata.

Pulsante Limit

Aumenta il rapporto del compressore per un effetto di limitazione.

Output (da -12,0 a 12,0)

Imposta il guadagno in uscita.

Attack (da 0,1 a 100,0)

Consente di determinare la velocità di risposta del compressore. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della parte iniziale del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di impostare dopo quanto tempo il guadagno ritorna al suo livello originale. Se è attivo il pulsante **Auto**, Tube Compressor individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Mix (da 0 a 100)

Consente di regolare il mix tra il segnale dry e wet mantenendo i transienti del segnale di ingresso.

Indicatori In/Out

Consente di visualizzare i picchi più alti di tutti i canali di ingresso e uscita disponibili.

VU Meter

Consente di visualizzare il valore della riduzione del guadagno.

Pulsante Side-chain (se supportato)

Consente di attivare/disattivare il filtro side-chain interno. Il segnale di ingresso può quindi essere modellato in base ai parametri di filtro impostati. Il side-chain interno è utile per regolare il modo in cui opera il compressore.

Sezione del filtro (LP, BP e HP)

Quando il pulsante **Side-Chain** è attivo, è possibile utilizzare questi pulsanti per impostare il tipo di filtro su passa-basso, passa-banda o passa-alto.

Sezione Side-Chain: Center

Consente di impostare la frequenza centrale del filtro.

Sezione Side-Chain: Q-Factor

Consente di impostare la risonanza o l'ampiezza del filtro.

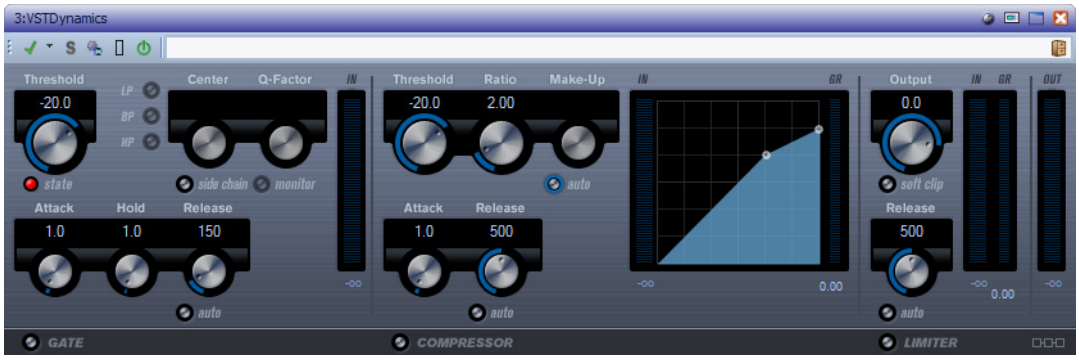
Sezione Side-Chain: Monitor

Consente di monitorare il segnale filtrato.

VSTDynamics

VSTDynamics è un processore di dinamica molto avanzato. Esso combina tre processori separati (Gate, Compressor e Limiter), che coprono un'ampia gamma di funzioni di processamento dinamico.

La finestra è divisa in tre sezioni, contenenti controlli e indicatori dedicati per ciascun processore. Attivare i singoli processori tramite i pulsanti collocati nella parte inferiore del pannello del plug-in.



Sezione Gate

L'applicazione di gate o di gate di rumore è un metodo di processamento dinamico che silenzia i segnali audio che si trovano al di sotto di una soglia impostata. Non appena il livello del segnale supera il valore di soglia, il gate si apre per lasciare passare il segnale. L'ingresso di attivazione del Gate può essere filtrato anche tramite una side-chain interna.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Threshold (da -60 a 0 dB)

Consente di determinare il livello al quale il Gate si attiva. I livelli di segnale superiori al valore soglia fanno aprire il gate, mentre i livelli inferiori ne producono la chiusura.

LED di stato

Indica se il gate è aperto (LED di colore verde), chiuso (LED di colore rosso) o in uno stato intermedio (LED di colore giallo).

Pulsante Side-Chain

Attiva il filtro interno side-chain. È possibile utilizzare questa funzione per filtrare delle parti di segnale che altrimenti potrebbero attivare il gate in posizioni in cui non si desidera attivarlo o per enfatizzare delle frequenze che si vuole accentuare, per un maggior controllo sulla funzione gate.

LP (passa-basso), BP (passa-banda), HP (passa-alto)

Questi pulsanti consentono di impostare la modalità del filtro di base.

Center (da 50 a 22.000 Hz)

Consente di impostare la frequenza centrale del filtro.

Q-Factor (da 0,001 a 10.000)

Consente di impostare la risonanza o l'ampiezza del filtro.

Monitor (acceso/spento)

Consente di monitorare il segnale filtrato.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Consente di specificare il tempo dopo il quale il gate si apre una volta che è stato attivato.

Hold (da 0 a 2.000 ms)

Consente di determinare la durata di apertura del gate dopo che il segnale è sceso al di sotto del livello soglia.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di specificare il tempo dopo il quale si chiude il gate (dopo che è stato impostato il tempo di mantenimento). Se è attivato il pulsante Auto, Gate imposta automaticamente un valore di rilascio ottimale a seconda del materiale audio.

Indicatore del guadagno di ingresso

Consente di visualizzare il guadagno di ingresso.

Sezione Compressor

Il compressore riduce l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più potenti i suoni più deboli o più deboli i suoni più potenti o entrambe le operazioni. Questo plug-in funziona come un compressore standard con dei controlli separati per i parametri di soglia, rapporto, attacco, rilascio e guadagno make-up. Esso dispone di un display separato per la visualizzazione grafica della curva del compressore sulla base delle impostazioni dei parametri **Threshold**, **Ratio** e **Make-Up Gain**. Dispone inoltre di indicatori per il guadagno in ingresso e la riduzione del guadagno, oltre a una funzione **Auto** dipendente dal programma per il parametro **Release**.

Threshold (da -60 a 0 dB)

Consente di determinare il livello al quale il compressore entra in funzione. I livelli del segnale al di sopra di questo valore soglia vengono influenzati dall'effetto, mentre i livelli che si trovano al di sotto non vengono processati.

Ratio (da 1:1 a 8:1)

Consente di determinare la quantità di riduzione del guadagno applicata ai segnali al di sopra della soglia impostata. Un valore di 3:1 significa, ad esempio, che per ogni aumento di 3 dB del livello di ingresso, il livello di uscita aumenta di solo 1 dB.

Make-Up (da 0 a 24 dB)

Consente di compensare le perdite di guadagno in uscita causate dalla compressione. Quando è attivo il pulsante Auto, le perdite di guadagno vengono compensate automaticamente.

Attack (da 0,1 a 100 ms)

Consente di determinare la rapidità con la quale il compressore risponde ai segnali che superano la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di determinare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivo il pulsante Auto, il compressore individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Display grafico

Il display grafico può essere utilizzato per impostare graficamente i valori Threshold e Ratio. Sulla parte sinistra e destra del display grafico sono disponibili due indicatori che consentono di visualizzare la riduzione del guadagno in dB.

Sezione Limiter

Il limiter garantisce che il livello in uscita non superi mai una determinata soglia e non produca quindi clipping nei dispositivi seguenti. I limiter convenzionali di solito necessitano di una configurazione molto accurata dei parametri di attacco e rilascio, per impedire che il livello di uscita vada oltre il livello di soglia impostato. Questo limiter invece regola e ottimizza automaticamente i parametri in base al materiale audio. È comunque possibile regolare anche manualmente il parametro Release.

Output (da -24 a 6 dB)

Consente di determinare il livello massimo di uscita. I livelli del segnale al di sopra di questo valore soglia vengono influenzati dall'effetto, mentre i livelli al di sotto vengono lasciati non processati.

Pulsante Soft Clip

Se questo pulsante è attivo, il limiter agisce in maniera diversa. Quando il segnale supera -6 dB, SoftClip inizia a limitare leggermente o ad applicare un lieve clipping al segnale, generando al contempo delle armoniche che conferiscono calore al materiale audio, rendendo il suo suono simile a quello valvolare.

Release (da 10 a 1.000 ms o modalità Auto)

Consente di determinare il tempo impiegato dal guadagno per ritornare al suo livello originale quando il segnale scende al di sotto della soglia. Se è attivo il pulsante Auto, il limiter individua automaticamente un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio.

Indicatori

I tre indicatori visualizzano il guadagno in ingresso (IN), la riduzione del guadagno (GR) e il guadagno in uscita (OUT).

Pulsante Module Configuration

Usando il pulsante Module Configuration che si trova nell'angolo in basso a destra del pannello del plug-in, è possibile impostare l'ordine del flusso del segnale per i tre processori. Cambiando l'ordine dei processori si possono ottenere risultati differenti e le opzioni disponibili consentono di trovare rapidamente la configurazione che meglio si adatta a una determinata situazione. Fare semplicemente clic sul pulsante di configurazione del modulo per passare a una configurazione diversa. Sono disponibili tre opzioni di routing:

- C-G-L (Compressor-Gate-Limiter)
- G-C-L (Gate-Compressor-Limiter)
- C-L-G (Compressor-Limiter-Gate)

Kit di strumenti di restauro audio Sonnox

Il kit degli strumenti di restauro Sonnox consiste negli strumenti De-Clicker, De-Noiser e De-Buzzer. Tali strumenti sono stati progettati per il restauro di vecchio materiale, per la rimozione di click, scoppiettii, brusii e rumore di fondo che può verificarsi nelle nuove registrazioni.

Sonnox DeBuzzer

Sonnox DeBuzzer consente di rimuovere ronzii e brusii dal materiale audio.

Pulsante delle opzioni del menu Sonnox

Apre un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- Durata di accensione dei led degli indicatori di ingresso/uscita (indefinita, 2 s, 5 s)
- Comportamento delle manopole
- Informazioni sul numero di versione e la data di produzione

Indicatore di livello Input

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. In tal modo è possibile ottenere un quadro chiaro dell'intervallo di lavoro.

Touch pad Input Gain Trim (dB)

Consente di regolare il livello del segnale in ingresso per un massimo di ±12 dB.

Manopola e touch pad della frequenza (Hz)

Il DeBuzzer dispone di un intervallo di frequenze attive per rilevare un brusio con frequenza di base compresa tra 20 e 440 Hz. In modalità **Auto** questa manopola consente di impostare la frequenza da cui il circuito di rilevamento del brusio inizia a ricercare i componenti che producono il brusio. In modalità **Freeze**, questa manopola consente di impostare la frequenza di base esatta del brusio. La manopola è dotata di una scala graduata. Facendo clic su una tacca della scala la frequenza viene impostata sul relativo livello.

Pulsante Fine Adjust

Consente di regolare con precisione il controllo della frequenza del brusio. Le scale graduate attorno alla circonferenza della manopola della frequenza presentano una scala più precisa e lo scorrimento del touch pad consente di regolare rapidamente la frequenza da ricercare. Se si esegue lo scrolling dopo un punto di fine, l'intervallo della frequenza viene modificato e vengono visualizzati nuovi valori per la manopola.

La modalità **Fine Adjust** forza il **Freeze** in modo che la frequenza selezionata possa essere specificata con precisione, senza che il circuito **Auto** debba ricercare una frequenza di base più forte. Se si accede alla modalità **Fine Adjust** da **Auto**, il pulsante **Freeze** lampeggia e il plug-in ritorna a **Auto** quando si esce dalla modalità **Fine Adjust**.

Pulsante Tone On

Consente di attivare un generatore di toni udibili, che può essere utilizzato per supportare la localizzazione della frequenza di base del ronzio. Quando il pulsante **Tone** è acceso, viene visualizzato un touch pad sopra il pulsante per il controllo del livello di **Tone**. Per default, è impostato su -18 dB e dispone di un intervallo compreso tra -6 dB e -96 dB.

Manopola e touch pad della sensibilità (Hz)

Consente di controllare la sensibilità del circuito di rilevamento del brusio. Alla massima sensibilità, è possibile che il circuito rilevi frequenze non udibili ed eventualmente indesiderate. I ronzii più forti, che solitamente dovrebbero essere rimossi per primi, richiedono una sensibilità inferiore.

Pulsante modalità Hum/Buzz

Consente di passare dalla modalità **Hum** alla modalità **Buzz**. Nella modalità **Hum** il limite dell'ampiezza di banda per la rimozione armonica è compreso tra 0 e 800 Hz. Nella modalità **Buzz** il limite dell'ampiezza di banda per la rimozione armonica è compreso tra 0 e 4.000 Hz. La modalità **Hum** è meno dannosa. Quando possibile, si consiglia pertanto di usare questa modalità.

Pulsante Enable

Attiva il processo di rimozione del brusio. Consente confronti senza discontinuità con e senza riduzione del brusio. Quando **Enable** è disattivato, il circuito di rimozione del brusio rimane in funzione e il display Detect consente ancora di visualizzare il livello di brusio rilevato.

Display Reduction

Indica il livello dell'audio rimosso dal segnale.

Manopola e touch pad di attenuazione (dB)

Consente di determinare il livello di attenuazione applicato dal circuito di rimozione del brusio, fino a un massimo di 96 dB. Solitamente l'impostazione dovrebbe limitarsi a rendere non udibile il brusio. Un utilizzo eccessivo dell'attenuazione può degradare il segnale in modo non necessario.

Pulsante Auto

Attiva la modalità **Auto** per il circuito di rilevamento del brusio. In questa modalità, il rilevamento del brusio viene calcolato su base costante, regolando automaticamente la frequenza di base del brusio. Tale modalità è utile per materiali con una componente di brusio variabile nel tempo. In questa modalità i filtri di rimozione seguono la frequenza rilevata.

Pulsante Freeze

Attiva la modalità **Freeze** per il circuito di rilevamento del brusio. In questa modalità la frequenza di base del brusio è fissa e corrisponde alla frequenza visualizzata nella finestra del touch pad. La modalità è utile per materiali con un livello di brusio fluttuante, ma con una frequenza di brusio costante. In tale situazione, la modalità **Auto** non funzionerebbe correttamente quando il livello di brusio cala e potrebbe impostare la ricerca di una frequenza di base del brusio diversa. In questa modalità i filtri di rimozione seguono la frequenza nominale.

Display Detect

Indica il livello del brusio rilevato dall'apposito circuito di rilevamento.

Indicatore di livello Output (dB)

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. La funzionalità di mantenimento dei picchi mantiene visualizzato il picco massimo, offrendo un quadro più completo dell'intervallo dinamico di esercizio.

Touch pad Output Gain Trim (dB)

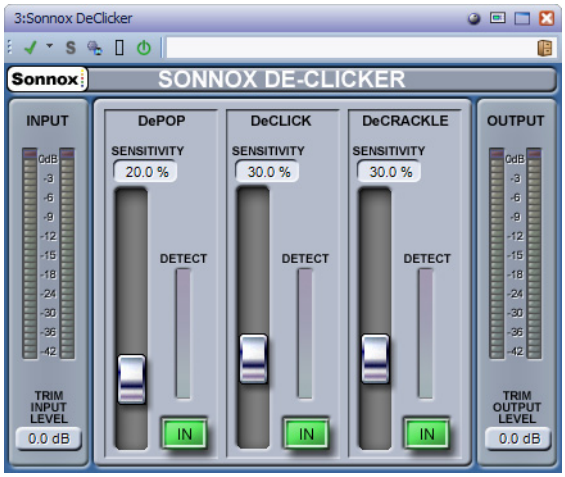
Consente di ridurre il livello di uscita di un massimo di 12 dB. Il dithering viene applicato dopo il controllo del guadagno in uscita; pertanto può risultare necessario ridurre leggermente questo valore per evitare il clipping.

Utilizzo del Sonnox DeBuzzer

- Trovare la frequenza nominale. Iniziare con i controlli **Sensitivity** e **Attenuation** nelle posizioni di default (90% e -48 dB).
- Se si conosce la frequenza approssimativa nominale, selezionare tale frequenza utilizzando la manopola o digitando all'interno del touch pad.
- In modalità **Auto**, consente al rilevatore di regolarsi in base all'effettiva frequenza di base. Il display **Detect** indica l'affidabilità del rilevamento del ronzio. La modalità **Auto** è consigliata se la frequenza di base varia nell'arco del tempo.
- La modalità **Freeze** dovrebbe essere utilizzata per selezionare una frequenza specifica che può variare in intensità. **Fine Adjust**(che forza la modalità **Freeze**) può essere utilizzata per aumentare la risoluzione per la selezione della frequenza di base.
- Se si riscontrano difficoltà nel rilevamento della frequenza di base, utilizzare il controllo **Tone**.
- La modalità **Hum** rimuove le armoniche fino a 800 Hz. Se è possibile percepire delle armoniche che si trovano a una frequenza superiore, selezionare la modalità **Buzz**, che rimuove le armoniche fino a 4.000 Hz. Se non sono presenti armoniche al di sopra degli 800 Hz, assicurarsi di utilizzare la modalità **Hum** per preservare il più possibile l'audio originale.
- Per produrre il minor numero di danni possibile all'audio, abbassare l'attenuazione fino a quando è possibile sentire solo il brusio, poi aumentarla fino a quando il brusio è di nuovo udibile.
- Ridurre quindi la sensibilità fino a quando non è più possibile percepire il brusio.

Sonnox DeClicker

Sonnox DeClicker consente di rimuovere i click dal materiale audio.



Pulsante delle opzioni del menu Sonnox

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- Durata di accensione dei led degli indicatori di ingresso/uscita (indefinita, 2 s, 5 s)
- Informazioni sul numero di versione e la data di produzione

Indicatore di livello Input

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. In tal modo è possibile ottenere un quadro chiaro dell'intervallo di lavoro.

Touch pad Input Gain Trim (dB)

Consente di regolare il livello del segnale in ingresso per un massimo di ±12 dB.

Fader e touch pad della sensibilità (%) (DePop, DeClick, DeCrackle)

Consente di controllare la sensibilità dei circuiti di rilevamento. Alla massima sensibilità, è possibile che il circuito reagisca a segnali di livello molto basso, classificando in modo non corretto scoppiettii o click. Per scoppiettii e click forti è necessario impostare una sensibilità inferiore.

Pulsante In (DePop, DeClick, DeCrackle)

Consente di attivare il processo di rimozione di scoppiettii, click o scricchiolii. Quando **In** è disattivato, il circuito di rimozione di scoppiettii, click o scricchiolii rimane in funzione e il display Detect consente ancora di visualizzare il livello del difetto rilevato.

Display dell'indicatore Detect (DePop, DeClick, DeCrackle)

Consente di combinare due indicazioni. La colonna verticale principale indica la somma dell'energia degli eventi che sono stati rilevati. Con il pulsante **In** deselezionato (ovvero con il circuito di riparazione disattivato), questa colonna si colora di arancione/rosso. Quando il circuito di riparazione è attivo la colonna assume un colore azzurro. Il segmento inferiore dell'indicatore è un'indicazione corrispondente a ciascun singolo evento rilevato.

Indicatore di livello Output (dB)

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. La funzionalità di mantenimento dei picchi mantiene visualizzato il picco massimo, offrendo un quadro più completo dell'intervallo dinamico di esercizio.

Touch pad Output Gain Trim (dB)

Consente di ridurre il livello di uscita per un massimo di 12 dB. Il dithering viene applicato dopo il controllo del guadagno in uscita; pertanto può risultare necessario ridurre leggermente questo valore per evitare il clipping.

Utilizzo del Sonnox DeClicker

- Si consiglia di riparare prima gli eventi più estesi e più intensi.
- Se sono presenti degli eventi molto estesi nel materiale del programma, attivare la sezione DePop e sollevare il fader della sensibilità fino a che gli eventi più larghi non vengono rilevati e riparati.
- Per i click, attivare la relativa sezione e sollevare il fader della sensibilità fino a che gli eventi non vengono rilevati e riparati.
- Infine, se rimangono degli scricchiolii, attivare la relativa sezione e sollevare il fader per rimuoverli.
- Si determina necessariamente una sovrapposizione di un certo livello nei circuiti di rilevamento di click e scricchiolii. Se si abbassa la sensibilità di DeClick il rilevamento apparente degli scricchiolii può aumentare, mentre, con una maggiore sensibilità di DeClick, è possibile che vengano rilevati meno scricchiolii. I migliori risultati si ottengono bilanciando opportunamente i due controlli.

Sonnox DeNoiser

Sonnox DeNoiser rimuove il rumore a banda larga dal materiale audio.

Pulsante delle opzioni del menu Sonnox

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile selezionare le seguenti opzioni:

- Durata di accensione dei led degli indicatori di ingresso/uscita (indefinita, 2 s, 5 s)
- Comportamento delle manopole
- Informazioni sul numero di versione e la data di produzione

Display grafico

Consente di visualizzare la curva della frequenza/guadagno in tempo reale del materiale del programma. Presenta un scala graduata da 0 a 20 kHz e da 0 a -144 dB. Le riga gialla è il livello dello spettro di rumore calcolato e nella modalità **Auto** si adegua in tempo reale al rumore rilevato. Tutto ciò che si trova al di sotto di questo livello è considerato rumore, tutto ciò che si trova al di sopra è il segnale del programma.

Indicatore di livello Input

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. In tal modo è possibile ottenere un quadro chiaro dell'intervallo di lavoro.

Touch pad Input Gain Trim (dB)

Consente di regolare il livello del segnale in ingresso per un massimo di ±12 dB.

Fader della sensibilità e touch pad Trim (dB)

Il fader della sensibilità è impostato di default su 0,0 dB, che è il punto centrale del relativo intervallo. Consente di regolare la sensibilità del circuito di rilevamento del rumore. L'effetto visibile prodotto è uno spostamento della linea gialla del rumore verso l'alto e verso il basso. Il livello della sensibilità può essere modificato fino a ±18 dB.

Per ridurre la sensibilità e fare in modo che il DeNoiser sia meno reattivo alla componente di rumore, spostare il fader verso il basso. La linea del livello del rumore si sposta verso il basso, indicando una minore componente del rumore nel circuito di rilevamento. Se la sensibilità impostata è troppo bassa, si verifica una riduzione limitata del rumore.

Per aumentare la sensibilità e fare in modo che il DeNoiser sia più reattivo alla componente di rumore, spostare il fader verso l'alto. La linea del livello del rumore si sposta verso l'alto, indicando una maggiore componente del rumore nel circuito di rilevamento. Per default la linea di demarcazione del rumore si trova subito sotto i picchi del segnale. Se si aumenta la sensibilità del circuito di rilevamento al rumore, la componente del segnale diminuisce, talvolta sollevando la linea verso i picchi del segnale. In tal caso, è probabile che si ascoltino degli artefatti di processamento, perché il circuito di rimozione del rumore agisce sia sulla componente del segnale sia su quella del rumore.

Pulsante Adpat

Consente di attivare la modalità **Adapt** per il circuito di rilevamento del rumore. In tale modalità la struttura del rumore viene calcolata e aggiornata continuamente. È utile per materiali con una componente di rumore variabile nel tempo.

Pulsante Freeze

Consente di attivare la modalità **Freeze** per il circuito di rilevamento del rumore. In tale modalità viene calcolata la struttura del rumore. Questa modalità è utile per materiali con una componente di rumore costante. Solitamente viene campionata quando il segnale è assente ed è presente soltanto la componente di rumore.

Pulsante In

Consente di attivare il processo di rimozione del rumore. Consente confronti senza discontinuità con e senza riduzione del rumore. Quando **In** è disattivato, il circuito di rilevamento del rumore rimane in funzione e il display grafico consente ancora di visualizzare le frequenze in tempo reale e la linea di contorno del rumore.

Manopola e touch pad (Hz) di HF Limit

Consentono di visualizzare e controllare la frequenza oltre la quale l'attenuazione viene applicata in modo non dinamico. Eseguendo lo scrolling della frequenza verso il basso dal valore di default di 22 kHz, viene visualizzata un'area rossa nel display della frequenza con un'attenuazione fissa. A sinistra della linea del limite alta frequenza, il circuito di rimozione del rumore funziona normalmente. A destra di tale linea, il segnale è attenuato di un valore fisso, impostato dal fader di attenuazione. Questa modalità è utile per materiale di programma con una banda limitata.

Un buon esempio è un segnale codificato a un basso bit rate, la cui ampiezza di banda può essere limitata a 12 kHz. A causa della forte discontinuità, il circuito di rimozione del rumore può introdurre degli artefatti udibili attorno al limite di banda. Se si imposta una frequenza di HF Limit leggermente più bassa del limite di banda, è possibile rimuovere questi artefatti.

Fader e touch pad di Attenuation (dB)

Consentono di determinare il livello di attenuazione applicato dal circuito di rimozione del rumore nell'intervallo compreso tra 0 e -18 dB. Solitamente l'impostazione dovrebbe garantire una riduzione del rumore con effetti ottimali. Un utilizzo eccessivo dell'attenuazione può degradare il segnale in un modo non necessario.

Indicatore di livello Output (dB)

In questo indicatore, un LED corrisponde esattamente a 1 dB per i 18 dB superiori dell'intervallo dinamico e a 2 dB per la parte restante. La funzionalità di mantenimento dei picchi mantiene visualizzato il picco massimo, offrendo un quadro più completo dell'intervallo dinamico di esercizio.

Touch pad Output Gain Trim (dB)

Consente di ridurre il livello di uscita per un massimo di 12 dB. Il dithering viene applicato dopo il controllo del guadagno in uscita; pertanto può risultare necessario ridurre leggermente questo valore per evitare il clipping.

Utilizzo del Sonnox DeClicker

- Iniziare con i controlli **Sensitivity** e **Attenuation** nelle posizioni di default (0,0 dB e -4,5 dB).
- Selezionare la modalità **Auto** se il rumore varia nel tempo. Selezionare **Freeze** per una struttura del rumore statica e definita.
- Regolare la **Sensitivity** per trovare il bilanciamento corretto tra troppo basso (non viene rimosso abbastanza rumore) e troppo alto (viene rimosso troppo segnale).

- Regolare l'**Attenuation** per trovare le impostazioni migliori. Un'attenuazione eccessiva può compromettere la qualità audio, sia riducendone la brillantezza sia introducendo una distorsione di basso livello.

È possibile lavorare con del materiale con un'ampiezza di banda limitata, derivante anche da una conversione della frequenza di campionamento o da una compressione con perdita di dati (ad esempio, limitata a circa 10 kHz). Se si avverte una distorsione attorno al limite, provare a ridurre il controllo **HF Limit**. Regolare fino a portarlo a un frequenza appena inferiore rispetto al limite (attorno ai 9,5 kHz nel nostro esempio).

Plug-in predefiniti

Con Windows, viene fornito un insieme di plug-in per garantire la compatibilità con i progetti audio in cui sono stati implementati questi effetti utilizzando versioni precedenti di WaveLab Elements. L'apertura di montaggi audio in cui siano stati applicati tali plug-in richiederebbe altrimenti un intervento massiccio da parte dell'utente.

L'utilizzo di tali plug-in con progetti audio nuovi non è consigliato e non è descritto nella documentazione.

Plug-in di dithering

I plug-in di dithering aggiungono piccole quantità di rumore a un segnale per ridurre l'udibilità di una distorsione di basso livello in una registrazione digitale. Una piccola quantità di rumore casuale viene aggiunta al segnale analogico prima della fase di campionamento, riducendo l'effetto degli errori di quantizzazione.

Dithering interno

Questo è un plug-in integrato che offre un metodo semplice per aggiungere una piccola quantità di rumore al segnale renderizzato al fine di migliorare il rapporto apparente segnale-rumore dell'uscita.

Quando si seleziona **Interno** sono disponibili i seguenti parametri.

Tipo di rumore

Imposta il tipo di rumore da aggiungere al segnale.

- Nella modalità **Nessun rumore**, non viene applicato alcun dithering.
- La modalità **Tipo di rumore 1** rappresenta il metodo più completo.
- La modalità **Tipo di rumore 2** enfatizza le frequenze maggiori più di **Tipo di rumore 1**.

Noise Shaping

Aumenta il rapporto apparente segnale-rumore alterando lo spettro del segnale audio a basso livello prodotto dall'abbassamento del numero di bit. Maggiore è il numero selezionato, più rumore viene spostato all'esterno dell'intervallo acustico medio.

Risoluzione in bit nell'uscita quantizzata

Consente di specificare la risoluzione in bit desiderata per l'audio finale dopo il dithering, sia che si desideri renderizzare le impostazioni sia che si riproduca in tempo reale.

Il dithering modifica la risoluzione del campione, ma non la dimensione. Ad esempio, in seguito all'applicazione di un dithering a 16bit a un file a 24 bit, il file manterrà le stesse dimensioni di un file a 24 bit, sebbene soltanto 16 bit di informazioni avranno un valore reale. Quando si renderizza in un file a 16 bit, occorre specificare la risoluzione del file per evitare sprechi di spazio.

Indice analitico

A
Agganci magnetici 106, 179
AIFF 109
Aiuto 6
Altezza 143, 162
Analisi 139, 149, 265, 269
Ancoraggio 37, 82
Annulla 48
Area di lavoro 76, 77, 78, 79, 312
Attributi 133, 134, 301

B
Backup 64
Barra di trasporto 84
Barre dei comandi 36, 82, 84
Browser dei file 31
BWF 133

C
CART 133, 136
CC121 14, 16
CD 14, 211, 281
CD/DVD dati 277
CD-Text 275
Clip 104, 165, 175, 179, 181, 200
Clip focalizzata 179, 181
Clipping 216, 235
Colori 63, 322, 324, 328
Comandi da tastiera 8, 331, 332
Commutatore 23
Compressor 367, 381
Confronta 59
Connessioni Audio VST 9, 10, 11
Converti 124, 163, 310
Correzione 162
Cue-point 189

D
DC Offset 159
DDP 274
DIRAC 161
Dispositivi di controllo remoto 14, 16
Dissolvenze 155, 156, 196
Dissolvenze Incrociate 196
Dissolvenze incrociate 156, 157, 199, 291, 292
Dithering 236, 238, 394
Divisione 187
Drag-and-drop 46
DVD 277

E
EBU R-128 142, 216
Effetti 200, 201, 202, 230, 234
Equalizzatore 376
Etichette 56

F
File Audio 109
File preferiti 62
Finestra di controllo 32
Finestra di montaggio 166, 322
Finestra wave 322
Finestre degli strumenti 80
FLAC 109, 119
Forma d'onda 138
Formato file audio 109, 112, 123
Frequenza di campionamento 163, 164, 178, 360
FTP 318, 319

G
Gruppi di linguette 32, 33
Gruppo 32, 337

I
ID3 133
Immagine 60, 133, 274, 277, 284
Importa 171
Importazione 303
Importazione CD 303
Indicatore 226, 265, 267, 269, 270
Indicatore di livello 267
Ingrandimento 49, 53
Inviluppo 191, 192
ISO 284
ISRC 283
iXML 133

L
Latenza 10
Limiter 365, 371
Linguette 33, 63
Loop 95, 263, 285, 297

M
Marker 136, 148, 220, 252
Menu contestuale 39
Meta-dati 133
MIDI 14, 331
Modello 65
Modifica dei valori 45
Modifica della durata 159, 161
Monitora 251
Montaggio Audio 78, 165, 166, 168
MP2 109, 117
MP3 109, 116
MPEG 109

N
Normalizza 153, 216

O
Ogg 109, 119
Operazioni di scrittura 271, 274, 275, 277, 281
Oscilloscopio 270

P
Pan 191, 194
Peak 362
Personalizzazione 58, 322, 331, 334, 335, 336, 337
Picchi reali 141, 153, 216, 267
Picco 34
Plug-in 200, 201, 202, 208, 232, 234, 336, 337, 359, 364, 394
Podcast 78, 311, 312, 317
Post-Roll 96
Preferenze 345, 353
Pre-Roll 96
Preset 58, 98, 135, 357
Preset della sezione Master 246

R
Registrazione 219
Renderizzazione 215, 241
Resampler 360
Restauro 138, 385
RF64 109
Ricampionamento 163
Righello 40
Rinomina 69, 261
Ripeti 48

Riproduzione 84, 88, 101, 104

S

Scatto 106, 107, 179
Scorciatoie 331, 332
Scrittura di un CD 211
Selezione audio 25, 115, 122, 243
Sezione Master 228
Silence 363
Silenzio 136, 137, 188
Sonnox 385
Spettroscopio 269

T

Tracce 172, 173

U

UPC/EAN 283
Uscita master 201

V

Vista a schermo intero 79
Volume 142, 216
VST 364, 381

W

WMA 109, 120